

# GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW • GRUDZIEŃ

CENA 20.000

**Pirates!  
Gold**

**0 /93**

**Master  
of Orion**



**Cracked  
by CSL**



**Gambler  
Club**





Numer 0, rok pierwszy

Grudzień 1993

Nakład: 50.000 egzemplarzy

Numer indeksu: 00324410

**Wydawca:**

Grzegorz Eider

**Redaguje kolegium:**

Miroslaw Domosud

Grzegorz Eider

(p.o. red. naczelny)

Jacek Grabowski

Piotr Kakiet

(red. graficzny)

Andrzej Majkowski

Piotr Roszczyk

(red. graficzny)

Wojciech Setlak

Rafał Wiosna

**Adres redakcji:**

00-739 Warszawa

ul. Stępińska 22/30

tel. (0-22) 41 00 31

w. 128, 154

fax (0-22) 41 03 74

(10.00-16.00)

tlx 813527 omig pl

**Projekt graficzny (layout):**

Piotr Kakiet

Piotr Roszczyk

**Wydawnictwo****LUPUS**

Wydawnictwo LUPUS jest  
członkiem Ogólnopolskiego  
Stowarzyszenia Wydawców

**Adres Wydawnictwa:**

00-739 Warszawa

ul. Stępińska 22/30

tel. (0-22) 41 00 31

w. 128, 154

fax (0-22) 41 03 74

(10.00-16.00)

tlx 813527 omig pl

**DTP:**

Piotr Kakiet

**Redakcja techniczna:**

Jolanta Balcer

**Okładka**

Piotr Kakiet

**Ilustracje działu "tete"**

Joanna Kakiet

Za treść ogłoszeń

redakcja nie odpowiada.

Redakcja nie zwraca

nie zamówianych maszynopisów

oraz zastrzega sobie prawo do

dokonywania adiestacji i skrótów.

**Naświetlenia:**

SOFTdesign

01-164 Warszawa,

ul. Radziwie 13,

tel/fax 37-37-14,

37-05-65

**Druk:**

UNIPROM

03-828 Warszawa

ul. Mińska 67

tel 10-49-57, fax 10-57-06

**Manifest(?), odezwa(?)... (a może usprawiedliwienie?)****Z**

pewną taką... nieśmiałością oddajemy w Wasze ręce pierwszy numer "miesięcznika elektronicznych szulerów" GAMBLER. Tłumaczyć się z wyboru tytułu nie będziemy, ani objaśniać "co poeta miał na myśli"... Dość powiedzieć, że przerzuciliśmy stosy propozycji (w tym kilkaset zgłoszeń na konkurs, który ogłosiliśmy w magazynie ENTER), przewertowaliśmy góry słowników, wyrwali niezliczone garście włosów z głów oraz ubili wiadra piany (...ze śliny). Z tego nerwowego chaosu wyłonił się tytuł GAMBLER. To wszystko. Co do zaś "szulerów", to któż z nas trochę nie kantuje (wieczne życie, próby łamania zabezpieczeń, drobnych "retuszów" w grze, te wyniki...) a wszystko w imię przyjemności grania i wygrywania — z kumplem, z komputerem czy wreszcie z konsolą (to z powodu konsol zrezygnowaliśmy z określenia "komputerowych szulerów" na rzecz "elektronicznych szulerów" a więc szerszego).

Nadaliśmy temu numerowi oznaczenie "0", bowiem wprawdzie znalazły się w nim wszystkie podstawowe rubryki pisma, które sobie wymarzyliśmy, ale nie wszystkie one osiągnęły już zakładany poziom jakościowy a całość zaplanowaną objętość 84 stron. Zdajemy sobie sprawę z niedociągnięć numeru — zbyt małej liczby recenzji, nierównego poziomu opisów, usterek językowych...

Jednak efekt końcowy, w naszej ocenie, jest na tyle dojrzały, iż poważyliśmy się oddać go pod Wasz osąd — czekamy na listy. Ze swej strony chciałbym zwrócić uwagę na te elementy, które stanowić będą o odrębności GAMBLERA w stosunku do istniejących już tytułów.

Szata graficzna GAMBLERA nie jest tak "odjazdowa", jak w niektórych pismach ani tak siermiężna i niewyszukana jak w innych. Wybraliśmy drogę środka — starając się zaproponować układ atrakcyjny, kolorowy, bogato ilustrowany, ale jednak z zachowaniem pełnej czytelności i przejrzystości pisma.

Chcemy spory nacisk położyć na wymianę doświadczeń między graczami (szulerami?) — stąd rozbudowana rubryka "tete" (Tips & Tricks), która docelowo liczyć będzie 16 stron a wypełnią ją typy nadsyłane przez Was.

Nowym pomysłem jest "GamblerClub". Członkami tego klubu mogą zostać prenumeratorzy pisma a oferować on będzie różne akcje (np. wyprawy na światowe targi gier), niższe ceny zakupu oprogramowania, dostęp do taniego softu shareware, kilka niespodzianek i... imponującą kartę klubową. Szczegóły wewnątrz numeru.

W tym numerze (i zamierzamy to utrzymać) znalazło się kilka materiałów nie będących ani opisami gier ani ich recenzjami. To wynik przekonania, iż każdy zdrowy na umyśle gambler (czyt. gracz) od czasu do czasu unosi wzrok znad klawiatury... by spojrzeć na ekran telewizora podłączonego do wideo. Niektórym zdarza się też coś przeczytać (nie zawsze lekturę...). Jeśli zatem się nie mylimy (a może się mylimy?) — to kilka kawałków niejako "obok" komputerów i gier powinno być na miejscu. Jest taka fajna impreza, która się nazywa WRO — Wrocławskie Realizacje Okołomuzyczne. Z muzyką ma to niewiele wspólnego... Umówmy się, że rubryka VARIA'tkowo to będą "realizacje okołokomputerowe".

Opisy, recenzje, nowości, konkursy — to wszystko można znaleźć w każdym piśmie. Mam nadzieję, że nasza propozycja nie będzie gorsza, od tego, co oferuje konkurencja. Oceniać będziecie Wy.

Każdy porządny wstępniak w pierwszym numerze nowego pisma powinien kończyć się apelem o współpracę, listy, artykuły i tak dalej. Postaram się być oryginalny i powiem, że to raczej my będziemy pisać a Wy czytać niż odwrotnie — to jest układ normalny. No, chyba że krew Was zaleje przy lekturze albo wręcz przeciwnie — osłupiecie z wrażenia. Wtedy możecie napisać — przeczytamy.

**Grzegorz Eider**



## GRAMY!

Caesar  
Lost Dutchman Mine  
Twierdza  
Knights of the Sky  
Special Forces  
Desert Strike  
Lombard RAC Rally  
Master of Orion

Szymon Grabowski ..... str. 5  
Szymon Grabowski ..... str. 6  
Wojciech Setlak ..... str. 7  
Darek Bujalski ..... str. 14  
Jacek Ilczuk ..... str. 17  
Szymon Grabowski ..... str. 23  
Jacek Ilczuk ..... str. 25  
McSon ..... str. 26

## TEMAT NUMERU

Wojciech Setlak ..... str. 41

## VARIA'kowo

GamblerClub  
Alistair MacLean  
Katalog  
Druga strona  
Wolfenstein 3D  
Co lubię

..... str. 45  
Andrzej Majkowski ..... str. 46  
..... str. 47  
..... str. 48  
Jacek Grabowski ..... str. 50

## RECENZJE

Lemmings 2 — the Tribes Przemysław Ściński ..... str. 52  
Na kolei bez zmian McSon ..... str. 52  
Triolizm a la Wikingowie McSon ..... str. 53  
Pirates! Gold Piotr Jurkowski ..... str. 54  
Saper Bartłomiej Eider ..... str. 54  
Syndicate Szymon Grabowski, Przemysław Ściński ..... str. 54  
The Manager Andrzej Majkowski ..... str. 56

## PUBLICYSTYKA

Cracked by CSL

Jacek Grabowski, Rafał Wiosna ..... str. 57

## NEWS

Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze  
Targi Computer '93

In Nowator ..... str. 60  
Jrme ..... str. 62

## KONKURSY

Telezgadula  
Zrób to sam  
Galeria

..... str. 64  
Andrzej Majkowski ..... str. 66  
..... str. 67

**tebe**

Imię Redaktor

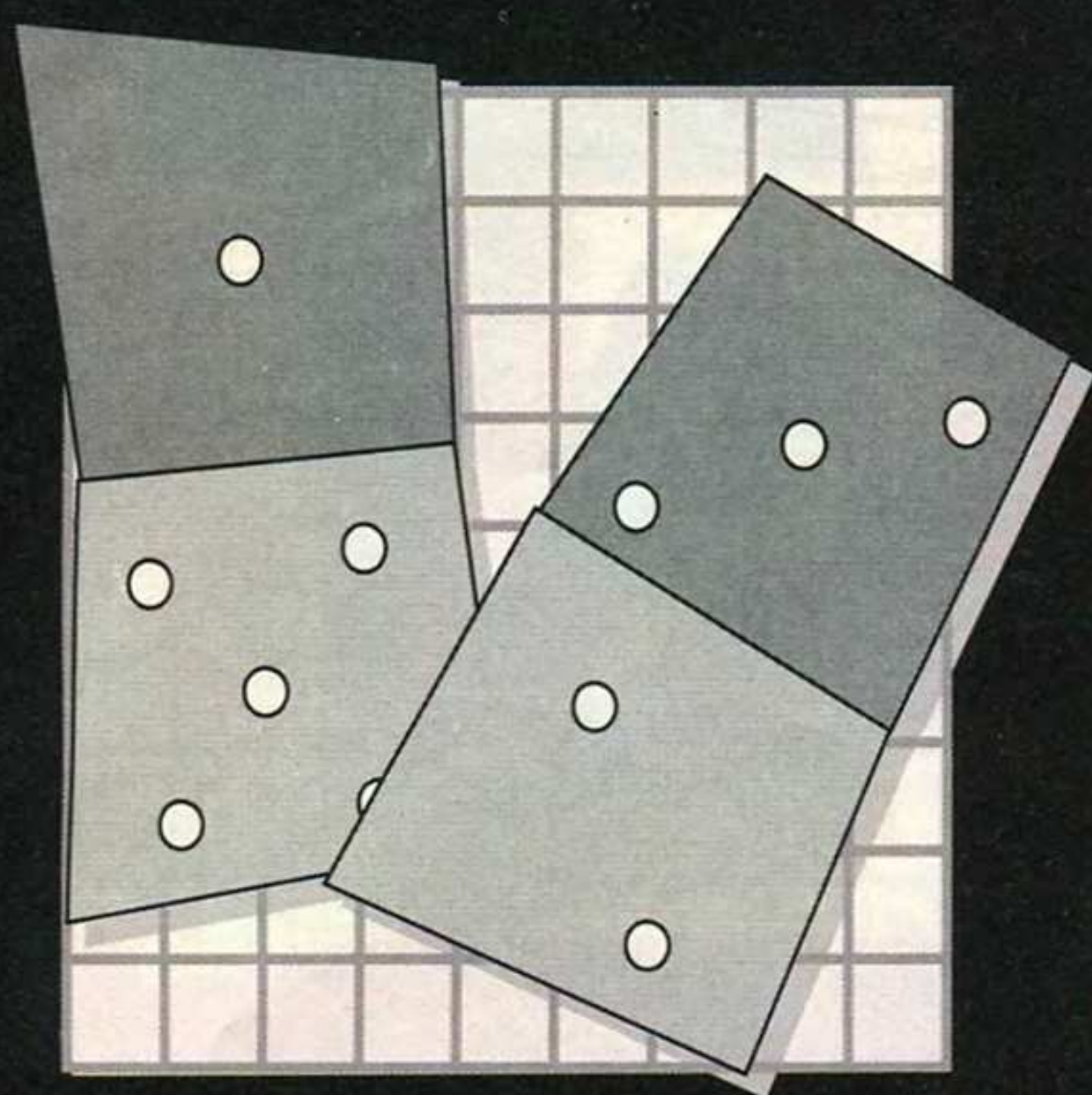
str. 29

**Tips & Tricks**

## Indeks programów numeru

Program	Artykuł	Strona	Program	Strona
Across the Rhine	Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze	str. 60-61	Lombard RAC Rally	str. 25
Alone in the Dark 2	Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze	str. 60-61	Lost Dutchman Mine	str. 6
Ambush	Armie na stole	str. 41-44	M1 Tank Platoon	str. 41-44
Ancient Art of War in the Sky	Armie na stole	str. 41-44	Master of Orion	str. 26-28
Arnhem	Caesar	str. 4-5	Pacific Islands	str. 41-44
Caesar	Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze	str. 60-61	Pirates! Gold	str. 54
Civilization for Windows	Armie na stole	str. 41-44	Pirates! Gold	str. 54
Desert Rats	Desert Strike	str. 23-24	Railroad Tycoon DeLuxe	str. 52
Desert Strike	Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze	str. 60-61	Realms	str. 41-44
Doom	Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze	str. 60-61	Sabre Team	str. 41-44
Dragonshece	Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze	str. 60-61	Saper	str. 54-55
Empire DL	Armie na stole	str. 41-44	Special Forces	str. 17-22
F-117A for Macintosh	Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze	str. 60-61	Striker PC	str. 60-61
F-14 Fleet Defender	Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze	str. 60-61	Stronghold	str. 7-13
F-15 III (CD)	Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze	str. 60-61	Syndicate	str. 55
Fire Brigade	Armie na stole	str. 41-44	Tajemnica Statuetki	str. 60-61
Flight Simulator 5	Średnio nowe, całkiem nowe i najnowsze	str. 60-61	Team Yankee	str. 41-44
Global Domination	Armie na stole	str. 41-44	The Manager	str. 56
Knights of the Sky	Knights of the Sky	str. 14-16	Universal Military Simulator	str. 41-44
Lemmings 2	Lemmings 2 — The Tribes	str. 52-53	Vikings	str. 53
			Vulcan	str. 41-44
			Wargame Construction Set	str. 41-44
			Wargame of the Century	str. 41-44





**POWSTAŁO JUŻ  
BARDZO WIELE  
GIER, W KTÓ-  
RYCH ODGRY-  
WAMY ROLĘ  
INŻYNIERA,  
BURMISTRZ,  
BOGA I ZARZĄ-  
DZAMY MIAST-  
TEM, PAŃST-**

**WEM, CYWILIZACJĄ, A NAWET KOLE-  
JAMI. ZACZYNAMY OD PODSTAW, A  
KOŃCZYMY (OCZYWIŚCIE JEŻELI  
STARCZY NAM CIERPLIWOŚCI) NA  
PRAWDZIWYM, NOWOCZESNYM IM-  
PERIUM. TAKIE GRY SZALENIE  
WCIĄGAJĄ I MOŻNA PRZY NICH  
SPĘDZIĆ BARDZO WIELE  
NIEPRZESPANYCH NOCY.**

# CAESAR

# A E S A R



JAK WIDAC PO JAKIŚ STU LATACH IMPER  
W OGROMNE IMPERIUM

Firma Impressions nie zdobyła uznania swoimi wcześniejszymi produktami — były, szczerze mówiąc, kiepskiej jakości.

Moje zdanie o tej firmie bardzo szybko zmieniło się, gdy pewnego dnia zagrałem w wersję demonstracyjną gry Caesar z jakiegoś zachodniego czasopisma. Zachwycił mnie mnie wspaniały scenariusz oraz fakt, że zawsze "coś trzeba zrobić". Wkrótce otrzymałem pełną już wersję tej gry i przez następne dwa tygodnie grałem w nią "do upadłego".

Caesar jest grą strategiczną, przypominającą

starszy program tego rodzaju - Sim City. Obie gry mają wiele wspólnych cech. W obydwu budujemy i zarządzamy miastem, zaczynając od najprostszych konstrukcji, a kończąc na najbardziej zaawansowanych. Pobieramy podatki, dzięki którym możemy utrzymać stan kasy naszego miasta w równowadze.

W Caesarze pełnimy funkcję przywódcy małej (na razie) społeczności osadników w starożytnych realiach historycznych. Od czego zaczniemy? Od budowy domów mieszkalnych, krzykną mniej doświadczeni gra-

cze. Nie tak, byłby to największy błąd, jaki możemy popełnić w tej grze. Nie możemy sobie na to pozwolić, gdyż domki po prostu znikną w bardzo krótkim czasie, a ludzie rozejdą się w poszukiwaniu lepszego miejsca na zasiedlenie... Zastanówmy się, gdyby zaproponowano nam zamieszkanie w namiotach, na całkowicie pustym terenie, bez żadnych wygód, czy zgodzilibyśmy się zostać na dłużej?

Rozpocząć budowę miasta powinniśmy od stworzenia dużej sieci wodociągowej, gdyż woda będzie w Caesarze takim proble-

mem, jakim w Sim City jest elektryczność. Będzie tu nam jednak trochę trudniej, gdyż sieci wodociągowej nie można "przeplatać" między zabudowaniami, trzeba stworzyć jedną stałą i zwartą rurę. Woda musi mieć jednak jakieś źródło, więc budujemy pompę przy najbliższej rzece lub jeziorze. W naszej sieci rur powinniśmy zostawić jedno, dwa puste miejsca (koniecznie w różnych miejscach). Wrócimy do nich jeszcze. Sieć wo-



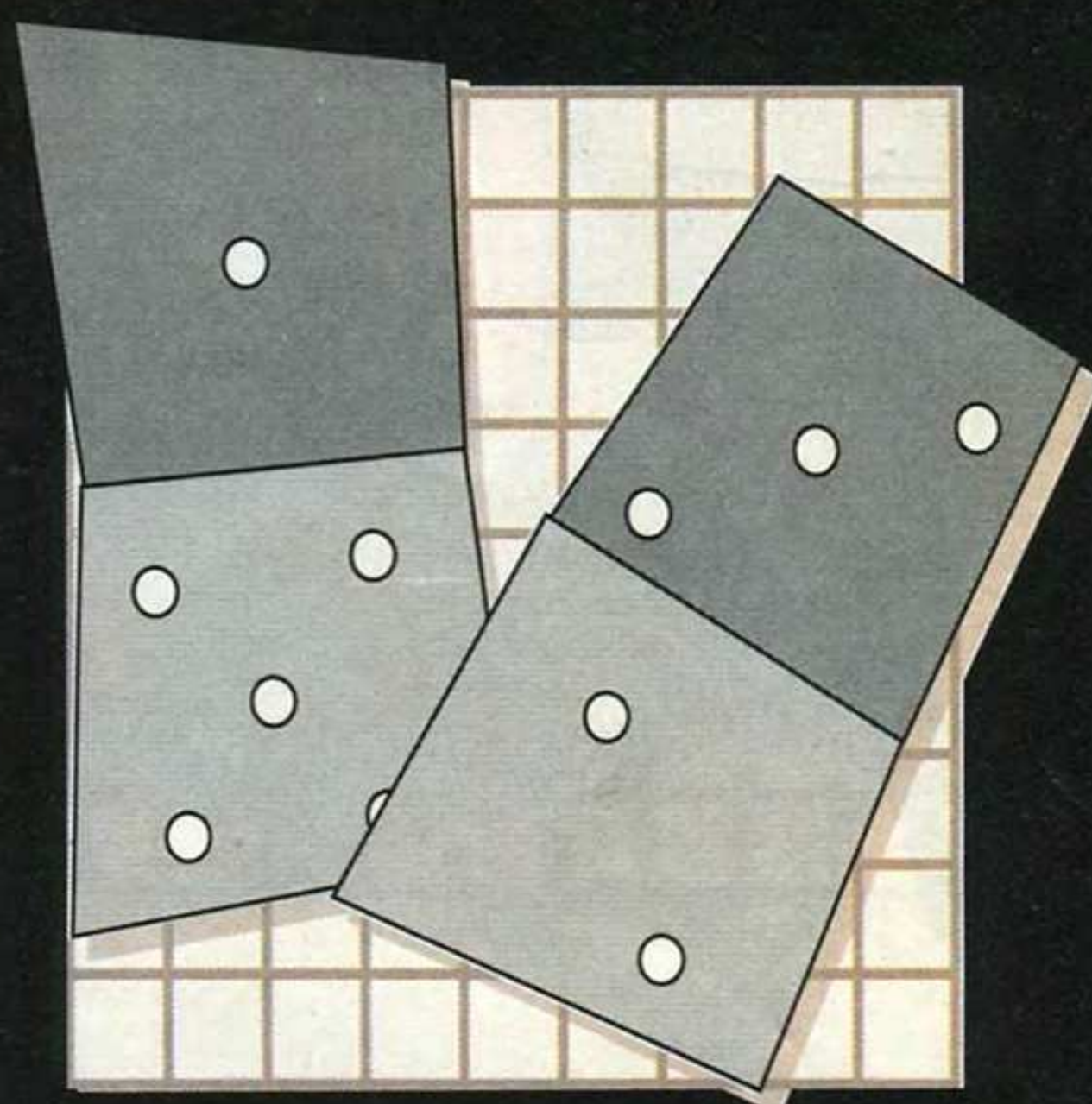


dociągową już więc mamy, czy już możemy przystąpić do budowy pierwszych do-

mków? Jeszcze nie. Zanim to zrobimy, powinniśmy uatrakcyjnić nasze miasto, aby lokatorzy chętniej się wprowadzali. Przed postawieniem czegokolwiek, budujemy drogi, które umożliwią sprawny transport. Następnie, w centrum miasta stawiamy forum, czyli budynek administracji publicznej - najważniejszy w mieście. Zbudujmy także amfiteatr, być

może tory wyścigów konnych, aby możliwie uprzyjemnić potencjalnym mieszkańcom życie. Teraz w pozostawione poprzednio puste miejsca sieci wodociągowej "wstawiamy" kąpieliska i łaźnie miejskie.

Nadszedł czas na rozstawianie domków (a raczej namiotów). Zaczniemy jednak spokojnie, rozmieszczając np. pięć domków obok forum, tyle samo niedaleko kąpielisk. Pojedyncze namioty szybko powinny się zamienić w podwójne, a następnie w słomiane chatki, a te w duże słomiane chaty... Kto wie, być może później jeden z domków przekształci się w piękną willę dla miejscowego bogacza. Obywatele muszą jednak pracować, aby na siebie zarobić. W niedalekiej przyszłości będziemy musieli wybudować co najmniej jedno



ruinę. Najlepszym, moim zdaniem, wyborem jest 5 lub 6 %, gdyż wówczas wszyscy płacą, przybywa nowych obywateli i dalszy rozwój miasta przebiega bez zakłóceń. Można już zobaczyć poruszających się po ulicach mieszkańców, ktoś biegnie z wiaderem po wodę, a tam dalej przechadza się dostoynym krokiem urzędnik miejski.

Prawdziwym postrachem starożytnych gumiśiów, to znaczy Rzymian, byli barbarzyńcy. Również w tej grze ich najazdy stanowią zagrożenie dla rozwoju naszego miasta. Jak rozwiązać ten problem? Otoczyć się niezdobyтым murem, izolując się od świata i przerwać harmonijny rozwój współpracy gospodarczej z prowincjami, czy postawić wyłącznie na aktywną obronę przed barbarzyńcami poprzez organizowanie wypraw wojennych. Najlepszym rozwiązaniem wydaje się tutaj połączenie obu koncepcji, budować solidny mur wokół miasta i szkolić wojska do walki.

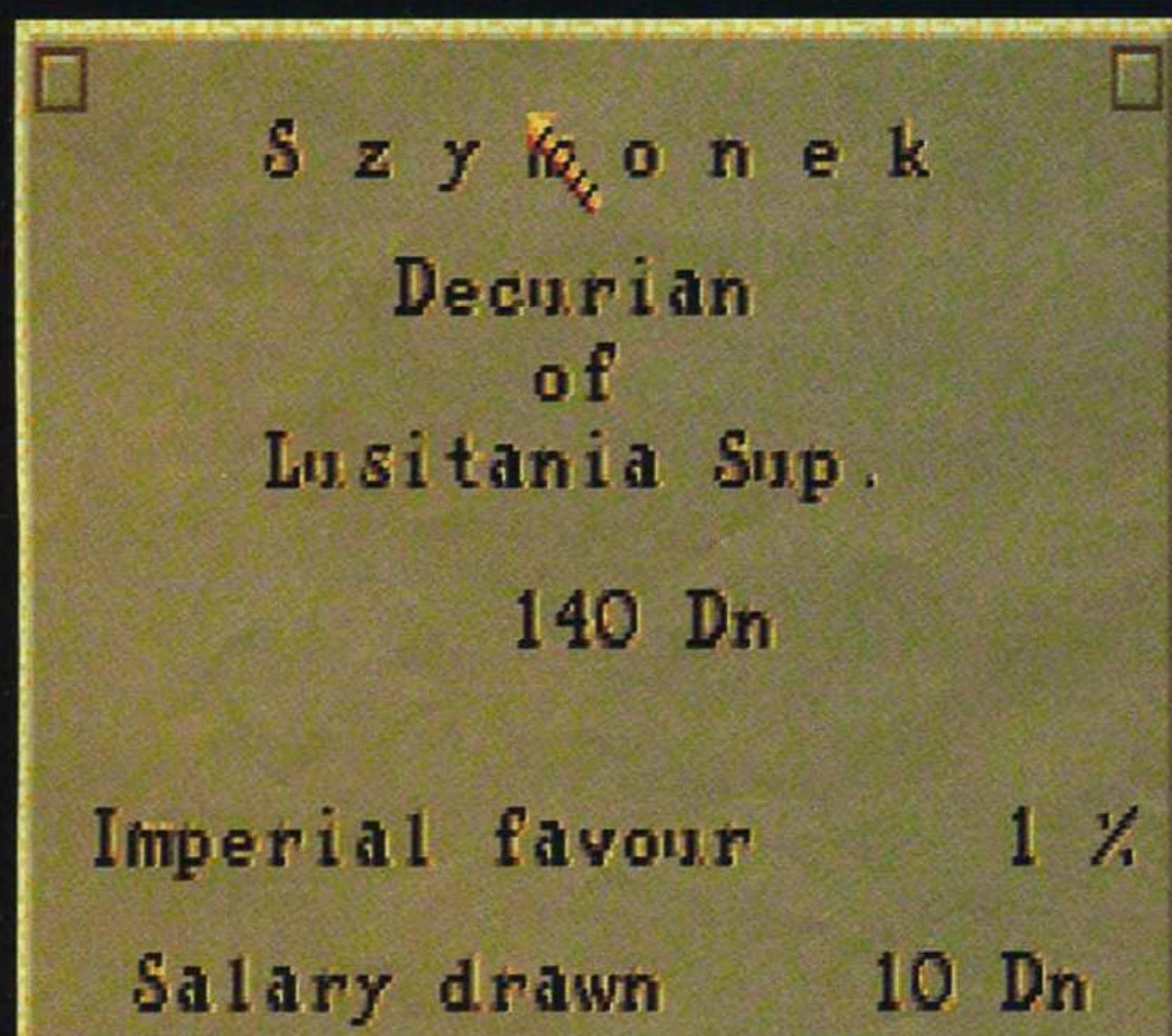
Szymon Grabowski



AM ZAMIEŃIA SIĘ



miejsce pracy, później targowisko, itd. Jedynym źródłem pieniędzy z naszego punktu widzenia są podatki. Pobieramy je zarówno od mieszkańców miasta, jak i od miejsc pracy. Im mniej mamy ludności, tym mniej pieniędzy otrzymamy z podatków. Możemy oczywiście zmienić procent pobieranych opłat, jednak należy uważać. Strefa bezpieczeństwa kończy się praktycznie na wysokości 7 %, ustanowienie wyższych podatków może bardzo szybko spowodować liczne bunty, które powoli będą przemieniać nasze miasto w

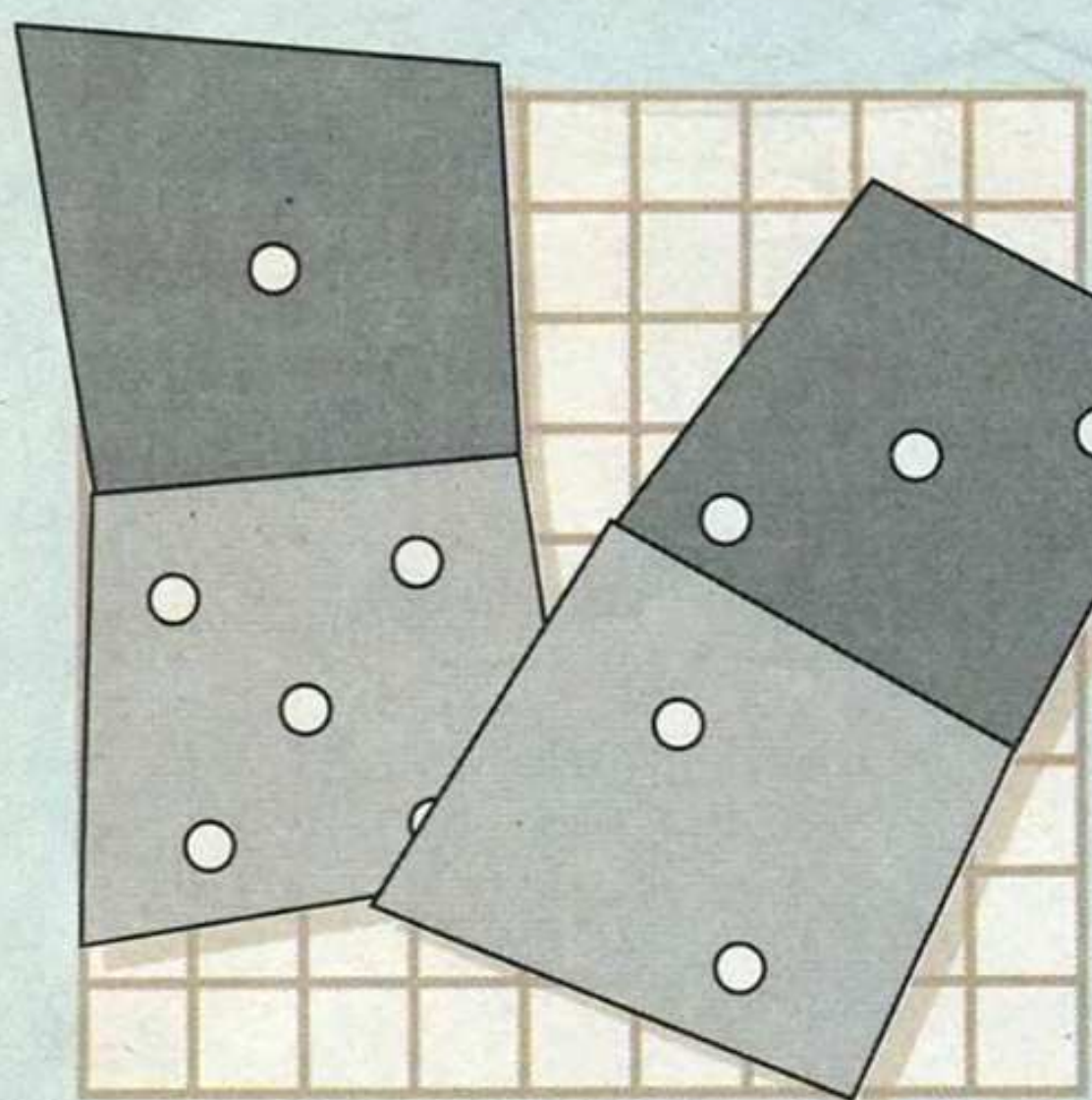


## CAESAR

Impressions 1992  
Strategiczna  
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		60%
Grywalność		80%
Pomysł		75%
Ogółem		80%





# LOST DUTCHMAN MINE

**PRZED TOBĄ BYŁO JUŻ WIELU ŚMIAŁKÓW. ZGINĘLI WSZYSCY, POKĄSANI PRZEZ JADOWITE WĘŻE, POGRYZIENI PRZEZ DZIKIE ZWIERZĘTA, PODZIURAWIENI PRZEZ STRZAŁY INDIAN I KULE RZĘZIMIESZKÓW. ŻADNEMU Z TYCH ŚMIAŁKÓW NIE UDAŁO SIĘ POŚIAŚĆ WSZYSTKICH JEJ BOGACTW... NIKOMU NIE UDAŁO SIĘ JEJ ZNALEŹĆ... ZAGUBIONA KOPALNIA ZŁOTA...**



Mowa o Lost Dutchman Mine, czyli o grze przygodowej z elementami zręcznościowymi. Mimo, że żyjemy w świecie programowych nowości, z pewnością warto powrócić czasami do starszych gier, bez rewelacyjnej

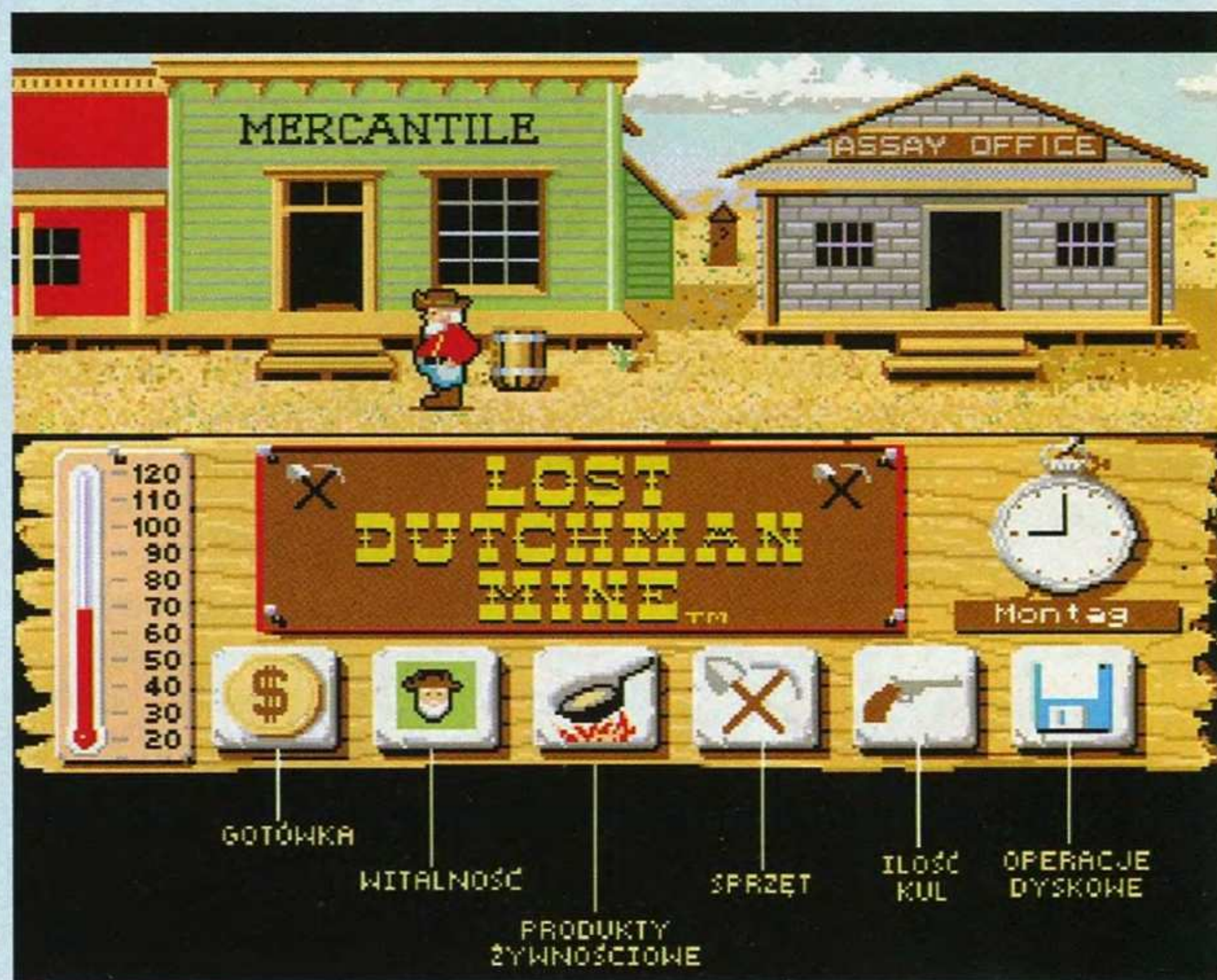
grafiki i animacji, ale za to z dobrym scenariuszem, równie ciekawym, jak w wielodyskowych "nowinkach".

Wcielamy się więc w postać starego poszukiwacza złota, który postanowił spróbować swoich sił w odnalezieniu legendarnej Zagubionej Kopalni. Grę rozpoczynamy w małym miasteczku, gdzieś na Dzikim Zachodzie, które będzie nam służyć za "bazę wypadową". Możemy tutaj załatwić najpotrzebniejsze sprawy: wyposażenie w żywność, odpowiedni sprzęt, lokatę pieniędzy w banku, wyleczenie się z różnych ran, zakup krowy, itd. Zaczynamy ze stosunkowo niewielką sumą pieniędzy (250\$) i udajemy się na zakupy. Powinniśmy kupić: bukłak na wodę, haczyk na ryby, kilof, łopatę, linę i miskę do "wylawiania złota". Następnie udajemy się nad strumień, łowimy nieco ryb — będą one stanowić podstawę codziennego jadłospisu — i bierzemy się za wylawianie złota! Po pewnym czasie wracamy do miasteczka, wymieniamy złoto na pieniądze i kupujemy rewolwer z zapasem amunicji. Udajemy się teraz na dalsze poszukiwania, prosto w stronę gór. Możemy poszperać po różnych jaskiniach, czasami znajdziemy złoto, czasem oberwiemy spadającym kamieniem. Każdorazowo zamieniamy uzbierany stos złota na "zielone papierki", u handlarza w miasteczku. Można się nieco rozrewać, wypić w knajpie co nieco (ostrożnie z alkoholem), a nawet zagrać partyjkę pokera.

Jeżeli nie splukaliśmy się doszczętnie przy kartach, kupujemy krowę i obowiązkowo dodatkowe bukłaki na wodę. Czekają nas dalsze poszukiwania zagubionej kopalni. Wędrowkę będą nam umilać różne niespodzianki, jak napady uzbrojonych bandytów, bądź mściwych In-

nych nie należy, można zatem zabić go, usmażyć i kolacja gotowa (mniem, mniem!!!).

Indianie zazwyczaj chcą ukraść nam krowę, a bandyci doszczętnie ograbić. Naszą jedyną bronią jest oczywiście rewolwer, do którego zawsze po-



dian, czy też bliskie spotkania z jadowitymi węzami. Z węży jest jednak pewien pożytek. Po zastrzeleniu takiego, nasz bohater

winniśmy mieć amunicję (nie wyruszaj w dalszą drogę bez co najmniej pięciu sztuk naboju — możesz już po prostu nie wrócić).

Nie zamierzam dokładnie opisywać właściwej drogi do zagubionej kopalni, ale dla mniej cierpliwych graczy podam kilka wskazówek.

- Najważniejsze przedmioty: bukłak (kilka), kilof, łopata, lina, miska, haczyk na ryby.

- Jak najszybciej kup krowę.

- Złoto z kopalni daje większy dochód niż wypłukane z rzeki.

- Zawsze noś przy sobie rewolwer z zapasem naboju.

- W barze pij sarsaparillę, nie whiskey!

- Badaj wszystkie mapy, mimo, że niektóre mogą być fałszywe.

- Otwórz konto bankowe i przelewaj nadmiar gotówki, na "czarną godzinę".

- W kieszeniach trzymaj tylko najpotrzebniejsze rzeczy.

- Niech ryby i woda stanowią Twoje główne pożywienie i picie.

Powodzenia! Tobie się uda!

## LOST DUTCHMAN MINE

Magnetic Images 1989  
Przygodowa  
Amiga, Atari ST

Grafika		65%
Dźwięk		40%
Grywalność		80%
Pomysł		90%
Ogółem		70%

automatycznie podnosi "zdechłaka" i w razie potrzeby, może go... zjeść (!). Zaspokoi to głód z identycznym skutkiem, jak np. chleb, czy też pieczeń lub stek. Natomiast pokąsanie przez takiego węza może się zakończyć szybką śmiercią poszukiwacza. Na szczęście gad do najszyb-

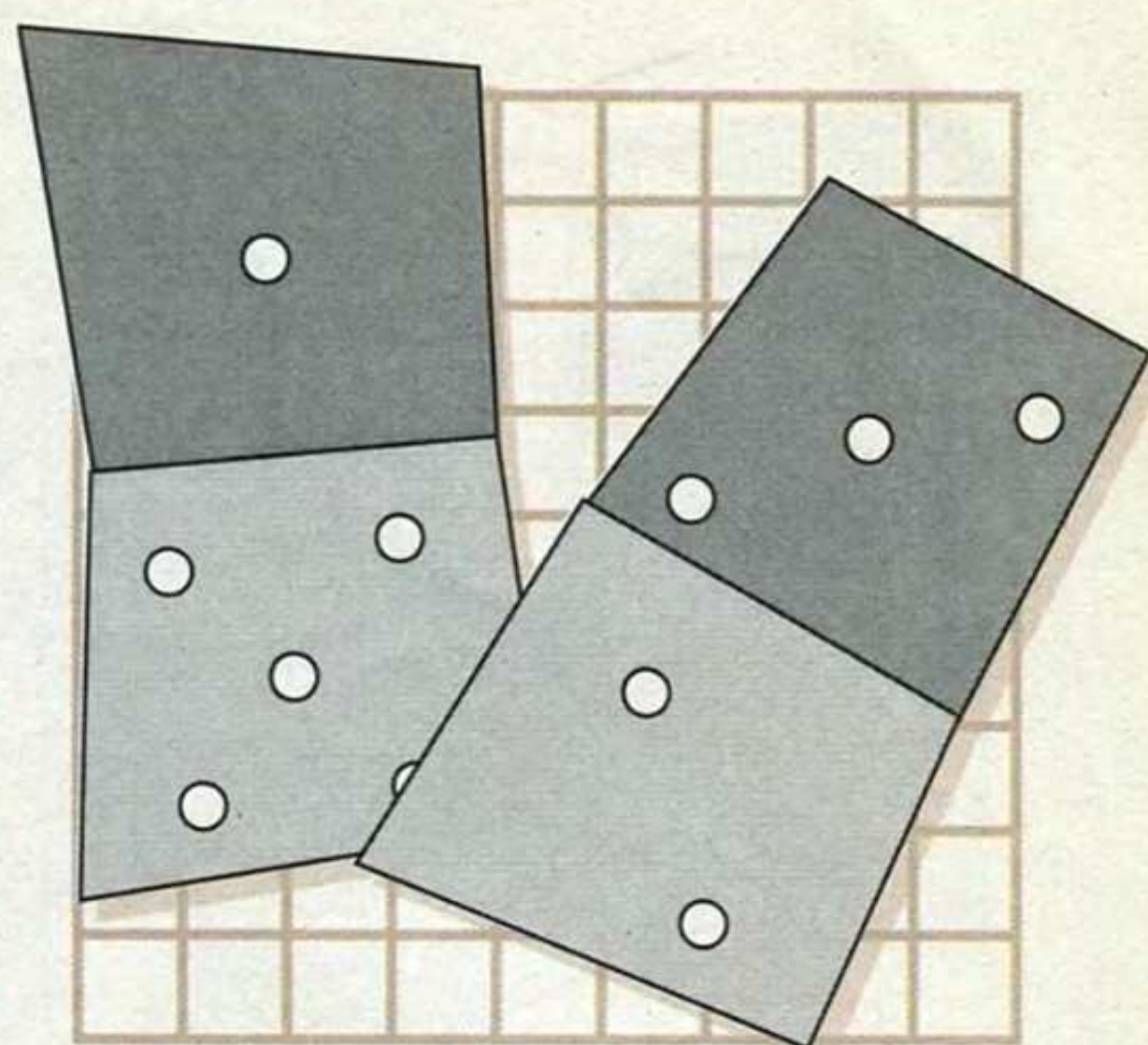
**Szymon Grabowski**



# TWIERDZA

**PROponujemy Wam inny opis, niż te, z którymi się dotąd spotykaliście. Zamiast "Klawiszologii" opowiadanie, w którym**

**znajdziecie wiele cennych wskazówek - jak grać, aby cały podbity świat legł u waszych stóp...**



## TWÓJ CEL: KORONACJA

W gospodzie "Pod Złotym Kogutem" panował zwykły wieczorny ruch, gdy drzwi otwarły się z rozmachem, wpuszczając do środka kolejną grupę amatorów serwowanego tu piwa. Gromada ubłoczonych niemiłosiernie krasnoludów ruszyła od razu do baru, już z daleka wołając o jadło i napitki.

— Kufelek "Złotego Koguta", jeśli łaska!

— I pieczeń z elfa! Cha, cha!

— Dowcip typowy dla krasnoludów, ciężki jak nagrobek — odezwał się siedzący przy barze młody elf, patrząc na przybyłych z niesmakiem. — Coście tacy weseli? Złote sztabki zaczęły się mnożyć?

— Prawie — odparł barczysty krasnal z imponującą rudą brodą. — Wracamy z gór, ze wschodu. Odkryliśmy kopalnię diamentów. Pracuje tam już sześciu naszych, a jutro dojdą następni. Mówię ci,

te kamienie to prawdziwe cudo — wielkie jak jajka feniksa!

— Jak was znam, przy okazji zrąbią kolejny kawałek lasu!

— Gdzieś przecież musimy mieszkać! Nie postawię sobie domu na drzewie!

— Przekłęci niszczyciele! Jedno drzewo może wyżywić dziesięciu ludzi, a wy beztrząsco rąbacie je na prawo i lewo.

— Ale kopalnia przyniesie dwieście pięćdziesiąt sztuk złota docho-

du! Dwieście pięćdziesiąt!

— I do wiosny się wyczerpie. A zasadzony las daje dochód rok za rokiem — i żywi ludzi! Pamiętaj o tym, kiedy na przednówku przyjdziecie znowu prosić o żarcie.

— Na pewno nie was! Od czterech lat jesteśmy samowystarczalni, ty drzewołazie!

— No, kurduplu, doigrałeś się! Zaraz to odszczekasz!

W nagle zapadłej ciszy ostatnie słowa odbiły się echem od pocerniałego pułapu. Policzki krasnoluda nabiegły krwią. — Kurduplu? — wyszczał przez zęby, a jego potężne pięści zacisnęły się kurczowo. — Nikt tak do mnie nie będzie mówił! Nikt! — Kopnięty ciężki, dębowy stółek poleciał na bok z głuchym hukiem. Na brzegu powstałego nagle pustego kręgu stłoczyli się bywalcy gospody — zapowiadała się ciekawa walka. Krasnolud, masywnie zbudowany, nawet wśród swoich współplemieńców słynął z siły — elf, lekki i zwinny, z łatwością mógł uniknąć wszystkich ciosów.



**KRASNOLUD**

**ULRIK**

— Spokój! — to słowo jak grom uderzyło w walczących. Krąg gapiów otworzył się i zamknął, przepuszczając do środka mężczyznę w stroju wojownika. — Natychmiast przestańcie!

— Zamknij się, Ulrik! To nie twoja sprawa! — warknął krasnolud.

— Idź niańczyć swoich smarkatych żołnierzy! — dodał elf.

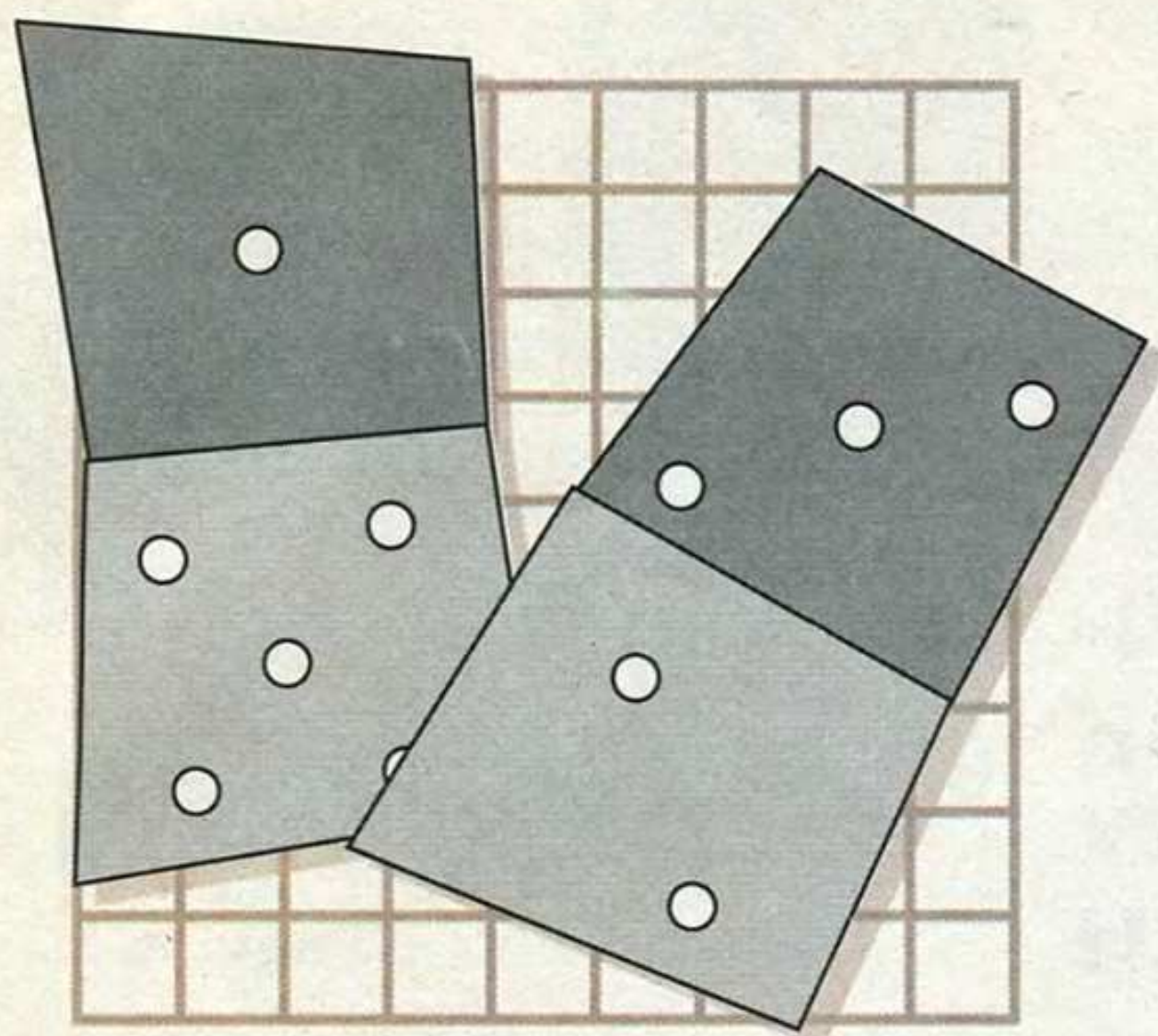
— Dość mamy zewnętrznych wrogów, nie musimy żreć się między sobą! Dla nich zachowajcie swoje męstwo — i swoje dowcipne odzywki!

— Właśnie, nabicie paru guzów temu rudzielcowi będzie świet-



**ELF**





na rozgrzewkę przed bitwą.

— Walcz, zamiast się chwalić, drzewołazie!

— Dzieci. Zachowujecie się jak małe dzieci. — na dźwięk tego cichego, łagodnego głosu zamilkł gwar, a zaciętrzewieni przeciwnicy odwrócili się nagle w stronę, z której ów głos dochodził.

— Ojciec Pean! —

obaj, krasnolud i elf, wyglądali teraz rzeczywiście jak skarceni malcy.

— Co ojciec robi w gospodzie? — zapytał Ulrik — To nie miejsce dla świątobliwej osoby.

— Jak widać, moja obecność na coś się jednak przydała. Jestem wszędzie tam, gdzie mogę być potrzebny.

— W istocie, tych tutaj nie otrzeźwiłaby nawet trąbka na alarm. Pamiętajcie, wy dwaj — takie utarczki to działanie na korzyść naszych wrogów. Tylko razem jesteśmy silni.

Gapie powoli rozeszli się do swoich stołów, popatrując spod oka na człowieka w skromnej, brązowej szacie, który kilkoma słowami popsuł im widowisko. Elf śmignął w stronę drzwi, a krasnolud,

mamrocząc pod nosem coś o bezczelnych zielonych małpach, wrócił na swoje miejsce przy barze.

— I tak jest co wieczór, Eriku — westchnął Ulrik, ciężko opadając na ławę. — Nie ma dnia bez jakiejś awantury. — Siedzący naprzeciw niego młody chłopak sięgnął po kufel z piwem, nie spuszczaając swego rozmówcy z oczu.

— Wszystko przez tę piekielną ciasnotę — kontynuował Ulrik. — Gnieciemy się w domach jak śledzie w beczce, a to nie sprzyja "integracji międzyrasowej", którą miłościwie nam panujący cesarz Albrecht, podpora niebios, władca wolnego świata, i tak dalej, uczynił obowiązkiem każdego dobrego obywatela. Wydał nawet specjalny edykt — "O przyjaźni i współpracy", czy jakoś tak.

— Widziałem, jak za rzeką krasnoludy kładą podwaliny pod nowy zajazd. To powinno pomóc.

— Tak, na jakiś czas — ale na bardzo krótki. Od tej strasznej zimy sześć lat temu, kiedy ojciec Pean musiał przekazać im cztery kwartały lasu i dwie plantacje, bo marli z głodu jak muchy, mnożą się bez opamiętania. Zresztą bardzo dobrze — dzielni z nich wojownicy, twardzi i



**OJIEC PEAN**

## Abyś nie przeżył zawodu...

## kwintesencja gry

### Cel gry:

Pokonać wszystkich wrogów, a poprzez sprawną administrację osiągnąć rangę cesarza (Emperor)

### Świat gry:

36 na 58 kwadratów, każdy podzielony od lewej do prawej na cztery pola. Góry, skały, równiny, lasy, rzeki, jeziora. Mapa strategiczna plus piękny trójwymiarowy widok w skali taktycznej.

### Czas gry:

ograniczony tylko zdolnością przeżycia (twoją i twoich wrogów). Mierzony w latach i porach roku (wspaniałe obrazy jesienno-go lasu). Przerzucenie jednostki z jednego końca świata w drugi zajmuje ok. trzech miesięcy.

### Postaci gry:

żywce wzięte z gier RPG, używane w systemie D&D (Dungeons and Dragons). Określane przez 6 wielkości: siłę, inteligencję, wiedzę, zręczność, kondycję i charyzmę.

### Twoi podwładni:

5 plemion wybranych z 7 (wojownicy, magowie, krasnoludy, klerycy, elfy, mieszkańcy i złodzieje).

### Twoi wrogowie:

obsydianowe statuy, wielkie ropuchy, ogniste giganty, feniksy, zombie, ogromne mrówki, szkielety, golemi itd.

### Wydatki:

budowa i utrzymanie nieruchomości (spichlerzy, kuźni, warsztatów płatnerskich, szkół magów, sal treningowych, wież obserwacyjnych itp.) oraz ich rozszerzanie (upgrade).

### Źródła dochodu:

plantacje i lasy, także kopalnie, tawerny, magiczne młyny, skrytoria, piekarnie itd. Ekstra zysk za zniszczenie każdej twierdzy wroga.

### Sterowanie:

na nowe tereny przyciągasz tych ludzi, którzy są w gotowości (ready). Tam możesz ich osiedlić (home) i rozpocząć budowę. Świeżo zwerbowani ludzie są "bez przydziału" (unassigned) — sami poszukują wolnego miejsca, aby się osiedlić. Podwładnych w danym kwadracie kierujesz do budowy, treningu lub werbunku — w dowolnych proporcjach. Naciskając klawisz "A" na mapie strategicznej możesz wyznaczyć obszar dowolnej wielkości i wydać rozkazy wszystkim znajdującym się tam jednostkom.

**Administracja:** pięć zamków należących do przywódców plemion ustaw w pięciokąt — każdy będzie mógł się rozwijać w innym kierunku. Dbaj o wysoką produkcję żywności (farmy i zagajniki) i zapas miejsc dla nowo werbowanych ludzi (zamek, domy, zajazdy) — tylko wtedy liczebność populacji będzie rosła, a popularność władcy będzie wysoka (konieczne do awansu!). Powierzaj sprawy specjalistom: krasnoludy bezbłędnie wykrywają podziemne złoża, elfy sadzą wspaniałe lasy itd. Prawo własności można potem przepisać na inne plemię, jeśli jego przedstawiciel jest obecny w danym kwadracie. Wszystkie nieruchomości (z wyjątkiem lasów) wymagają stałego nadzoru — inaczej popadają w ruinę. Pieniądze uzyskane z szybko wyczerpujących się kopalń wykorzystaj na ulepszenie pól i lasów oraz na stawianie budowli przynoszących stały zysk. Zimą produkcja żywności i dochody z upraw spadają czterokrotnie — zapas jedzenia w spichrzu i pieniędzy w skarbcu (vault) uratuje twoich ludzi przed śmiercią głodową, a twoje mienie przed ruiną. Jeśli któreś z plemion nie ma pieniędzy na budowę, niech stawiają targi (marketplace). Daje to dostęp do wspólnego konta.

### Wojna:

względy bezpieczeństwa przemawiają za osiedle-



**TWÓJ ŚWIAT...**





## MAGNUS MAG

mocni w boju.

— Słyszałem, że podczas pierwszego starcia z Czarnymi uciekli z pola bitwy!

— To prawda, ale wtedy wszyscy uciekali. Nawet ja. Pamiętam to jakby zdarzyło się wczoraj. Byłem wtedy takim całkiem zielonym szczeniakiem — jak ty nie przymierzając. Szliśmy na zachód małą grupą — trzech wojowników, dwóch krasnoludów i ojciec Pean. Tylko dzięki niemu mogę tu siedzieć, popijać

piwko i wspominać. Mieliśmy zakładać kopalnie w górach na zachodzie. Okrążyliśmy od południa odnogę Wielkiej Rzeki i wtedy ich zobaczyliśmy — wielkie postaci, czarne jak węgiel, tylko takie dziwne błyski po nich biegały. Widać było, że nie przyszli wymieniać prezentów — wymachiwali tymi swoimi łapskami, a pięści mieli jak bochny. Sformowaliśmy więc szyk i na nich. Zamachnąłem się mieczem i ciętłem od ucha — nie znałem wtedy tych wszystkich szermierczych sztuczek. Tnę więc od ucha, ostrze trafia go w ramię — i odskakuje z takim dźwiękiem, jakbym w kamień uderzył! Ja jeszcze go raz — to samo! Patrzę zbaraniały, a on się tak paskudnie wykrzywił i łup mnie pięścią. Świat mi zniknął sprzed oczu, a kiedy

## Stronghold.

niem się np. w widłach rzeki lub na półwyspie, ale rozwój Twierdzy jest łatwiejszy na równinie. Uważnie wybieraj lokalizację swojego zamku! Woda nie ochroni cię przed feniksami i kogutami. Osłona doświadczonych wojowników jest pewniejsza, buduj więc sale treningowe, kuźnie i warsztaty płatnerzy. Gdy cię na to stać, postaw arenę (5000 sztuk złota!) — przyspiesza trening wszystkich mieszkańców Twierdzy o ponad 50%. Stwarzając przywódców pięciu plemion, bądź cierpliwy — uparcie wciskając "Reroll scores" doczekasz się wysokich wskaźników siły, zręczności itd. Nie zapominaj o CON — kondycji. Ona decyduje o liczbie ciosów (HP, Hit Points), jakie podwładni danego wódza będą mogli przyjąć w walce. Buduj wieże obserwacyjne — każda daje ci dokładny widok na spory kawałek otaczającego terenu. Nie ogałacz swych murów z obrońców, szykując wyprawę na twierdzę wroga — prawdopodobnie będziesz musiał odeprzeć silne uderzenie niedobitków nieprzyjacielskiej armii. Obserwacja przebiegu bitwy z bliska wpływa czasem niekorzystnie na jej przebieg — zajmij się wtedy gospodarką. Twoi ludzie dadzą sobie radę bez ciebie.

*Poziomy gry:* możesz wybrać sobie tryb pokojowy (lawful) lub grać jako władca Chaosu (chaotic). Do zwycięstwa potrzebujesz wtedy sprawnej administracji lub dobrych żołnierzy. Najtrudniejszy jest tryb Neutral, wymagający jednego i drugiego. Wrogowie mogą być nastawieni pokojowo (nie nachodzą twoich ziem), wrogo (rajdy pojedynczych jednostek) lub agresywnie (zorganizowane ataki). Można także ustawić sobie dowolną (Custom) liczbę wrogów o niskiej, średniej i wysokiej inteligencji oraz rozmiary drugiej fali nieprzyjaciół. W jej skład wchodzi Mindark — wróg numer 1, przebiegły władca Chaosu.

się ocknąłem, stał nade mną ojciec Pean i wywijał tą swoją laską, opędzając się od Czarnych. Pewnie byśmy wszyscy zginęli, gdyby nie Magnus, który posłał za nami swoich magów w nadziei, że się załapie na udział w jakiejś kopalni. Przyszli w ostatniej chwili, na szczęście okazało się, że na ich magiczne pociski nie ma mocnych. Od tej pory inaczej na nich patrzę.

— I co, poszliś... — zasłuchany w opowieść, młody wojownik nie zauważył małego światełka, które od pewnego czasu wisiało mu nad głową. Teraz w jednej chwili nadeło się i pękło z hukiem, obsypując go od stóp do głów deszczem barw. Kolorowe plamy poznały jego skórzany kaftan, nogawice, wełniany płaszcz — wyglądał jak jarmarczny błazen. Od pobliskiego stolika doleciał cienki, dziewczęcy chichot, zdławiony nagle, jakby właściciel tego głosu nagle zatkał usta ręką. Erik porwał się na nogi, czerwony jak burak, i spoglądając wokół otwierał

tylko i zamykał usta — aż wrócił mu dar mowy:

— Kto to zrobił! Moje ubranie! Trzy dni temu je wyfasowałem! Sierżant mnie zabije!

— Bardzo przepraszam... — od sąsiedniego stołu podniosła się młoda czarodziejka. — Nie chciałam... zaraz to naprawię — uprzejme słowa pozostawały w jawnej sprzeczności z jej wyraźnym rozbawieniem. Erik gapił się na nią zbaraniały i znów wyglądał jakby bogowie przeoczyli go przy rozdawaniu języków.



## MŁODA CZARODZIEJKA

Być może miało to jakiś związek z tym, że sprawczyni jego nieszczęścia nie przypominała potworów z opowieści Ulrika. Długie, czarne włosy opadały jej falami na plecy, zebrane nad czołem prostą przepaską, mieniając się przy tym małymi iskierkami złota — zapewne za sprawą magii. Ciemnobrązowe oczy, zmrużone teraz w uśmiechu, ocienione były długimi, gęstymi rzęsami, stanowiąc ozdobę drobnej twarzyczki o pełnych ustach. Wzrok Erika powędrował niżej, dostrzegając mimo obfitej szaty maga szczegóły, które do reszty odebrały mu dech w piersiach. Pod tym zachwyconym spojrzeniem dziewczyna straciła nieco ze swej pewności siebie. Szybkim ruchem rąk i kilkoma słowami wywołała siwą chmurkę, która otoczyła Erika jak obłok dymu, po czym umknęła do swoich chichoczących koleżanek. Rzuciwszy ostatnie spojrzenie za oddalającą się czarodziejką, chłopak usiadł powoli na swoim miejscu.

— Kto to był? — zapytał przyglądającego mu się z rozbawieniem Ulrika — Wy—wygląda jak księżniczka!

— Zapewne studentka tutejszej szkoły magów. Sądząc po zaprezentowanych umiejętnościach — drugi rok nauki. Popatrz na siebie — wszystkie plamy zniknęły.

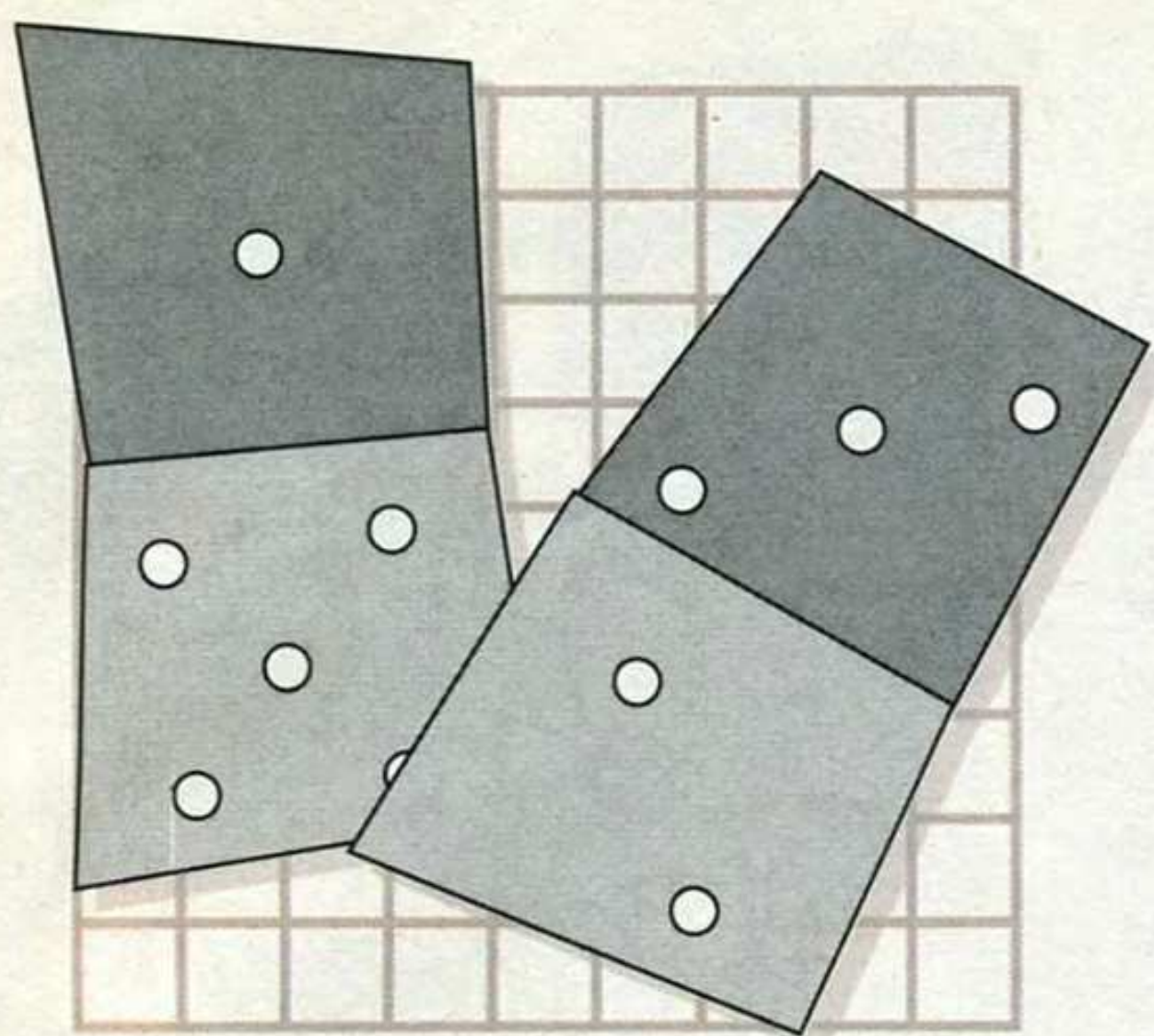
— Co? A, tak, rzeczywiście. Jak myślisz, czy — czy ona...

— Nie sądzę, by mogła ci poświęcić wiele czasu teraz, gdy odkryto nowe ogniska Chaosu. Magowie każdą chwilę muszą przeznaczyć na trening, jeśli chcą przeżyć zbliżającą się bitwę. Przestali nawet budować sobie domy i uprawiać pola. Wszystko za nich robią krasnoludy i niziołki. Pamiętają, jak drogo kosztowało nas wszystkich pierwsze wielkie zwycięstwo.

— Mówisz o zniszczeniu cytadeli Czarnych Pomników?

— To tak ich się teraz nazywa w Akademii Wojskowej? Tak, właśnie o tym myślę. Posłuchaj, bo odrobina strategii ci nie zaszkodzi. Było to w drugim roku od naszego osiedlenia się w tej krainie. Miłościwie nam panujący, i tak dalej, uznał że jesteśmy wystarczająco silni, by spróbować pokonać wroga na jego terytorium. Ich ciągle nękające rajdy na nasze ziemie zmuszały do utrzymywania na granicach absurdalnie dużych sił. Wyobraź sobie: pole kapusty,





chałupka, a po polu snują się trzy oddziały żołnierzy i dwóch magów na dokładkę, zdychając z nudów zamiast pracować gdzie indziej.

— Ale mur...

— Zapomnij! Wtedy o żadnym murze nam się nie śniło. Dochody były na to za niskie, zresztą nie chcieliśmy utrudniać sobie komunikacji. Znaj-

dziesz na przykład ładny pokład żelaza i lataj kawał drogi do bramy, żeby ściągnąć kolegów na budowę kopalni. Broniliśmy cesarstwa, jak to się mówi, własnymi piersiami. Zresztą nie było to wtedy cesarstwo, a zwykła baronia — ale o tym lepiej cicho sza. Nasz cesarz nie lubi sobie przypominać, że był kiedyś tylko baronem. W każdym razie zdecydował, że idziemy do ataku. Ekspedycja była całkiem nielicha — dziesięć oddziałów wojska, pięć krasnoludów —

ale najlepszych! - wszyscy z toporami albo młotami, potem pięciu kleryków, żeby leczyli rany w czasie bitwy, no i piętnastu magów na czele — a każdy co najmniej doktor nauk magicznych. Poszliśmy zwałym szykiem prosto na cytadelę Czarnych. Najpierw oczyściliśmy okolicę. To była kaszka z mleczkiem,



## FINA

bo oni chodzili w pojedynkę, a my kupą. Dopiero potem zaczęły się schody: podeszliśmy pod ich twierdzę, patrzymy — siła ich. Jak przyszło do bitwy, okazało się że ledwie im dorównujemy — a przy ataku zaleca się sześciokrotną przewagę! Nie obeszło się bez strat... Wtedy zginęła Fina.

— Fina? Nie mówiłeś...

— Cicho bądź. Najlepsza dziewczyna jaka kiedykolwiek chodziła po ziemi, i przy tym najlepsza łuczniczka. Co z tego, że była elfem. To było tak dawno, zaraz, dziewięć — nie, dziesięć lat. A wydaje mi się czasem, że wczoraj. W każdym razie było tak, jak powiedziałem — ciężko. Gdyby nie klerycy, nie wrócilibyśmy do domu. Mówią, że zostałem wtedy zabity — nie patrz tak, nie jestem duchem! Po prostu ojciec Pean potrafił już wtedy przywracać świeżo zmarłych do życia. Co z tego, skoro nie mógł ożywić wszystkich. Ja zresztą tego nie pamiętam. To się czasem zdarza — za dużo wrażeń. Pamiętam jednak, jak tłukliśmy ich jednego po drugim, bo okazało się że dobry miecz z dobrym szermierzem na końcu potrafią jednak zadrapać im tą obsydianową skórę, tłukliśmy ich więc jednego po drugim, a oni cały czas wylazili z cytadeli. Potem zaczęli schodzić się ci, co przeżyli w okolicy. Nie wiem jaki cud nas uratował, ale w końcu zaczęło ich ubywać. Od tego momentu poszło z górki — nim nocka zapadła, wyrznęliśmy ich w pier i stanęliśmy pod pustą cytadelą. Wiało od niej śmiercią, grozą



## ZŁY MAG



## ELFOWY LAS

— sam nie wiem czym zresztą. Najodważniejszy z nas...

— To znaczy ty.

— Nieważne kto, w każdym razie jeden z nas podszedł i podważył zwornik łuku, tworzącego główną bramę. Posypał się gruz... od tej chwili nie minęło wiele czasu, a po twierdzy Czarnych została kupa kamieni. Pod nią odkryliśmy lochy a w nich — czego tam nie było! Złoto, drogie kamienie, broń, naczynia z jakiegoś dziwnego, srebrnego metalu, przepiękne rzeźby w drewnie i kamieniu — wszystko razem warte ponad siedem i pół tysiąca! A dochody naszego wielkiego pana wynosiły wtedy osiemdziesiąt sztuk złota! Skarbiec się zapełnił, a zdobyczy nie było widać końca. Reszta zasilila wspólny fundusz, choć miłościwie nam panujący zgrzytał zębami — nie przewidział tak wielkich łupów. Zresztą zaraz po wyprawie zajął się rozbudową skarbcza — tak na wszelki wypadek.

— To rzeczywiście wspaniałe zwycięstwo. Szkoda, że mnie tam nie było.

— Nie gadaj głupot. Każda wojna jest straszna, nawet wygrana. A poza tym posłuchaj, co stało się potem. W czasie gdy my przetrząsaliśmy ruiny cytadeli, radując się jak dzieci zdobytym bogactwem, z zachodnich gór — jeszcze wtedy nie spenetrowanych — wylała się rzeka, dosłownie rzeka Czarnych. Byli jak szaleni — wszyscy co do jednego ruszyli w stronę zamku naszego władcy, zabijając po drodze ludzi i obracając pola i domy w perzynę. Nasza mała armia stała kawał drogi na północny zachód od zamku. Nie mogliśmy zdążyć, ale próbowaliśmy! Och, jak próbowaliśmy! Klerycy opatrzyli nasze rany i gnaliśmy przez dzikie pola, mijając ruiny zasiedlone niegdyś przez Czarnych, pod księżycem bladym ze zgrozy na niebie usianym strzępami chmur, niczym duchami naszych kobiet i dzieci. Ta blizna na nodze to pamiątka — magicznie zale-

czona rana otworzyła się w czasie tego szalonego marszu. Jak rzekłem, nie mogliśmy zdążyć. Od całkowitej klęski ocalił nas nasz baron. Zmontował z przypadkowych ludzi, elfów, krasnoludów, kleryków — wszystkich, którzy nie poszli na wojnę i nie musieli chronić dobytku przed ruiną — tymczasową armię, która zatrzymała na jakiś czas pochód Czarnych. Nie znalazłbyś wśród nich żadnego maga — wszyscy, którzy mogli opuścić swoje domy, uczestniczyli w naszym pochodzie. Taka zbierania nie mogła stawić czoła hordom wrogów. Ludzie zaczęli

się wycofywać i rozpraszać. I wtedy baron wydał magom straszny, ostatni rozkaz: "Porzućcie swoje domy! Porzućcie swoje pola, szkoły i młyny! Porzućcie wszystko i idźcie bronić ojczyzny, inaczej wszystko stracone." Ta niewielka grupa niedoświadczonych magów powstrzymała napór Czar-







## OGNISTY GIGANT



## WIGHT

snoludy zakładają kopalnie, niziołki budują piekarnie i tak dalej. Za to magowie mają doskonalić swoje umiejętności i przyjmować nowych uczniów. Taka współpraca przynosi tyle korzyści, że zaczynamy ją stosować coraz szerzej. Ot, nie opodal mojego domu wyrósł zagajnik elfowych drzew, z których mamy dwa razy większy dochód i dwa razy więcej żywności niż z tych pielęgowanych własnymi rękami. Za to my pomogliśmy im w rozbudowie zamku. Krasnoludy wskazały klerykom żyłę złota, klerycy w zamian zbudowali im łaźnię. I tak to się kręci, z wzajemnym zyskiem.



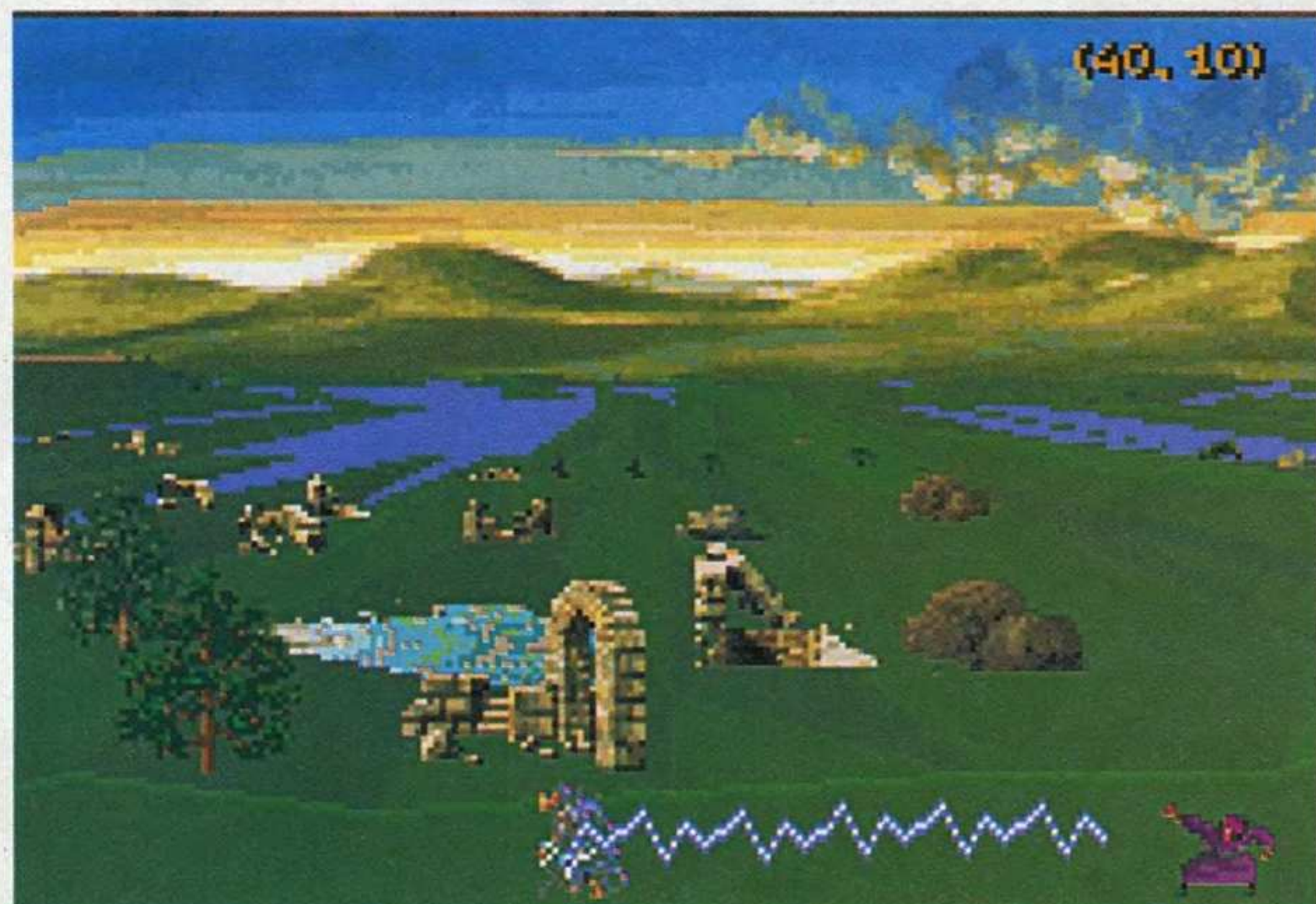
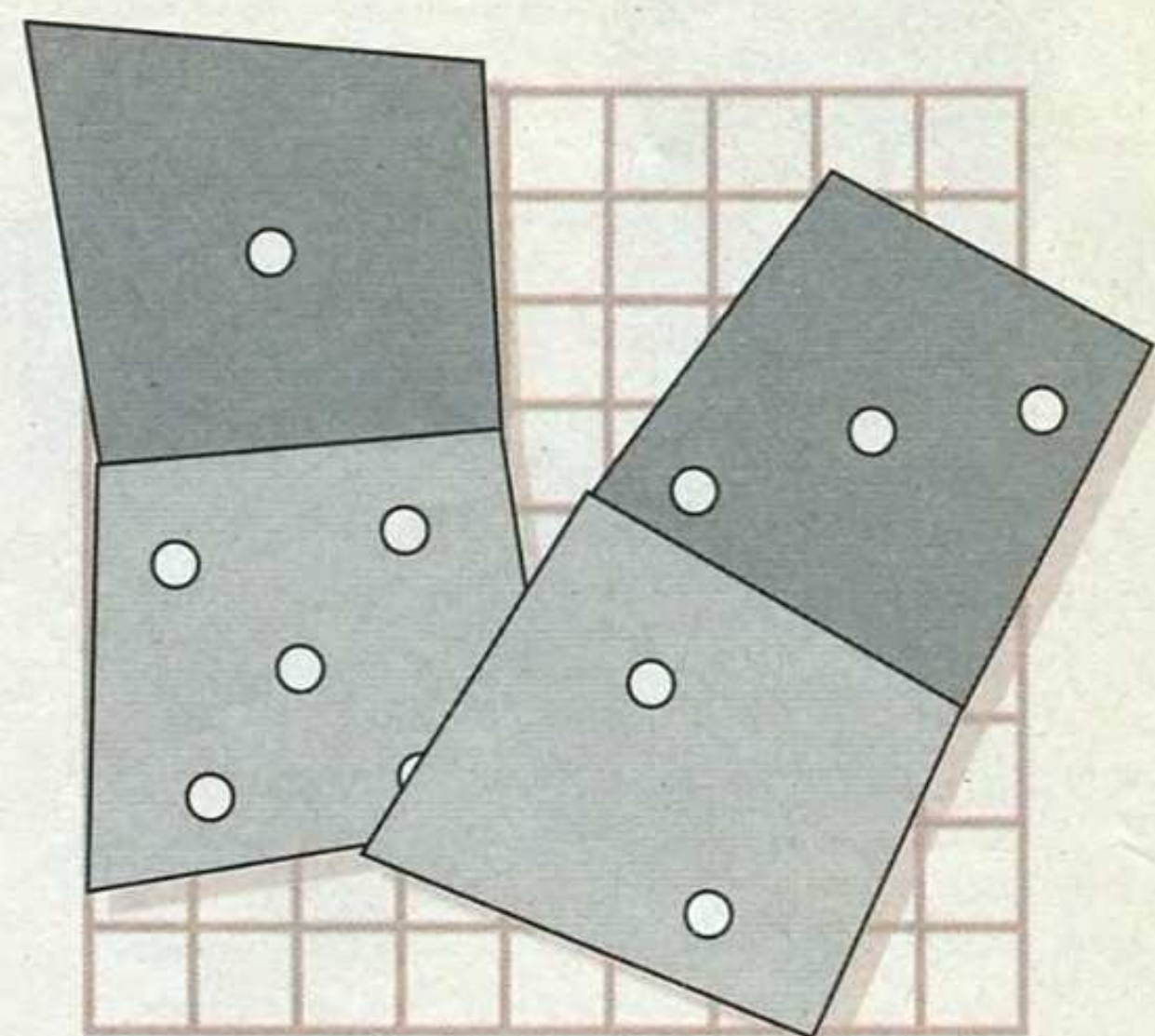
nych. Byli to głównie uczniowie, jeszcze niemal dzieci — i to oni wygrali za nas tę długą, straszną bitwę. Kiedy przybyliśmy na pole walki, pozostało nam tylko dorżnięcie niedobitków — i pozbieranie wielu, bardzo wielu ciał poległych przyjaciół. Gdy magowie po długiej nieobecności powrócili do swej dzielnicy, jakże smutny widok ich powitał! Pola zarosłe chwastami, domy w ruinie, szczątki pracowni jubilerskich, magicznych młynów, spichlerzy. Ich piękna szkoła, chluba całej okolicy, bijąca wieżami w niebo — zniszczona, zrujnowana, ich dumny zamek, siedziba Magnusa Maga — w doszczętnym niemal rozpadzie. Przywrócenie dawnego blasku pochłonęło ogromne sumy, których w skarbcu magów nie było — wszyscy włożyliśmy wiele własnej pracy w pielęgnację pól, budowę warsztatów, sadzenie drzew. Od tej pory przyjęło się, że inni pomagają magom w utrzymaniu i rozbudowie ich własności: elfy sadzą drzewa, krasnoludy zakładają kopalnie, niziołki budują piekarnie i tak dalej. Za to magowie mają doskonalić swoje umiejętności i przyjmować nowych uczniów. Taka współpraca przynosi tyle korzyści, że zaczynamy ją stosować coraz szerzej. Ot, nie opodal mojego domu wyrósł zagajnik elfowych drzew, z których mamy dwa razy większy dochód i dwa razy więcej żywności niż z tych pielęgowanych własnymi rękami. Za to my pomogliśmy im w rozbudowie zamku. Krasnoludy wskazały klerykom żyłę złota, klerycy w zamian zbudowali im łaźnię. I tak to się kręci, z wzajemnym zyskiem.

— To bardzo interesujące, znaczy się ta współpraca — rzekł Erik. — A czy brałeś też udział w innych wielkich bitwach? Na przykład w wyprawie na wielkie ropuchy?

— Nalej mi jeszcze "Koguta". Nie, tę bitwę stoczyli inni, mniej doświadczeni w bojach żołnierze.



Potraktowaliśmy ją jako dobrą okazję do treningu. Ropuchy są groźne na dystans, kiedy mogą wystrzelić w ciebie ten olbrzymi, lepki jęzor. Kiedy masz je na długość miecza, są jak śpiące krowy — widziałem jak zupełnie młody wojownik, taki jak ty, odkrył przypadkowo ich gniazdo, sześć czy osiem sztuk. Nadziewał je na swoją włócznię jedną po drugiej, sam wychodząc bez szwanku. Do takiej walki nie nadają się tylko łucznicy — kiepsko radzą sobie w zwarciu. Świetne są za to w obronie murów, pamiętam jak wystrzelały z łuków oddział Ognistych Gigantów. To są bracie takie chłopiska dwa razy wyższe od ciebie. Widzieliśmy ich parę razy podczas zwiadu jak łażą, każdy z workiem na plecach. Nie zaczepiali nas, więc my też



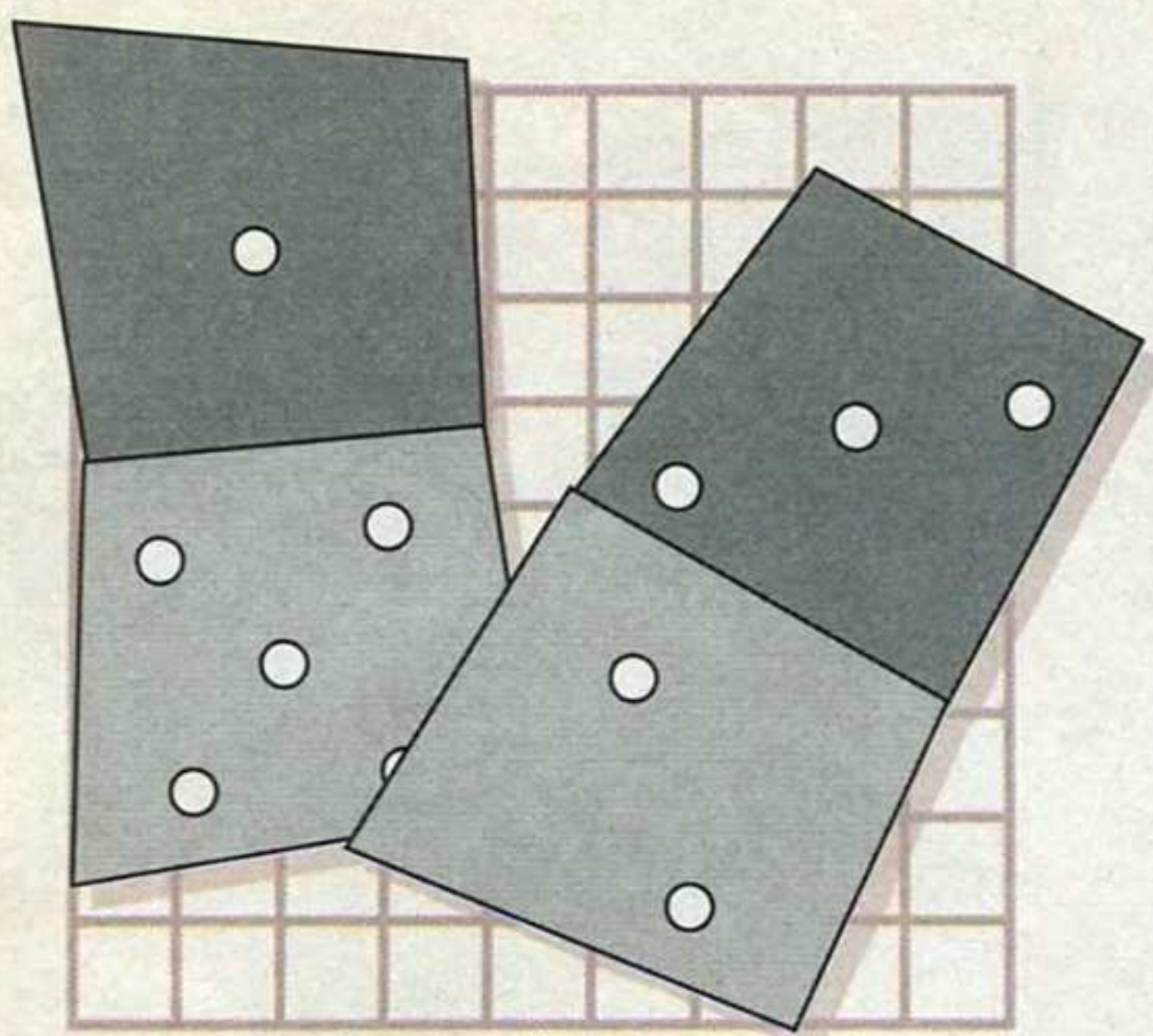
daliśmy im spokój. Pewnego pięknego dnia ćwiczę z naszymi chłopcami na arenie uniki i zwody ciałem, nagle słyszę — grają na alarm. Zebraliśmy się szybko i biegniemy do południowej bramy. Patrzymy — za murem stoi oddział Gigantów. Stoją, nie podchodzą — co jest? No i wtedy dowiedzieliśmy się, po co im te worki na plecach. Każdy kładzie worek na trawce, wyjmując z niego kamień wielkości beczki i rzuca przez mur! Za chwilę paru naszych siedziało na ziemi, a niektórzy leżeli nieprzytomni. Co robić? Mieczem, włócznią drania nie dosięgniesz — za daleko od muru. Ściągnęliśmy więc szybko parę dziewczyn z łukami, i zaczęła się zabawa: co który Gigant się po kamień schyli, dostaje strzałę w tyłek. Zrywa się z rykiem, obraca dookoła, potem znów się schyla — i znów strzala w tyłek. I tak do wiadomego końca. Od kiedy zbudowano wieżę obserwacyjną, żaden Gigant nie podejdzie niezauważony — zawsze na murach czekają na nich łucznicy.

— Mówiłeś o nowych ogniskach Chaosu, pamiętasz? O co w tym wszystkim chodzi? Co to za Chaos?

— Tak nasz miłościwy każe nazywać wszystkich, którzy stają mu na drodze, cha, cha! A poważnie — wielu władców w tej krainie ma dość dziwaczne upodobania. Szkielety w roli żołnierzy, ruiny







jako domy, a jedyny cel — zniszczyć innych! Oni nie tworzą, nie budują, nie uprawiają pól — napadają tylko spokojnych ludzi, mordują ich i zabierają im ziemię. Walka z nimi jest obowiązkiem każdego prawego człowieka — także i twoim. To wielki obowiązek, ale i okazja do zdobycia sławy. I łupów.

— Jak myślisz, czy



## ŁUCZNICZKA

likatnie na podłogę. Niemal równie cicho zabrzmiały słowa nieśczęsnego żołnierza:

— Mindark... zachod...nia bra...

Głuchy odgłos padającego ciała zdjął czar ze zdjętych grozą ludzi

— W złą godzinę... — wymamrotał Ulrik, zrywając się z miejsca. Wszyscy wstawali i biegnąc w stronę wyjścia, zderzali się w progu. — Na mury! Na mury! Zachodnia brama! — okrzyki na zewnątrz rozrwały nocną ciszę.

— Idę z tobą! — Erik wstał i ruszył za starszym wojownikiem.

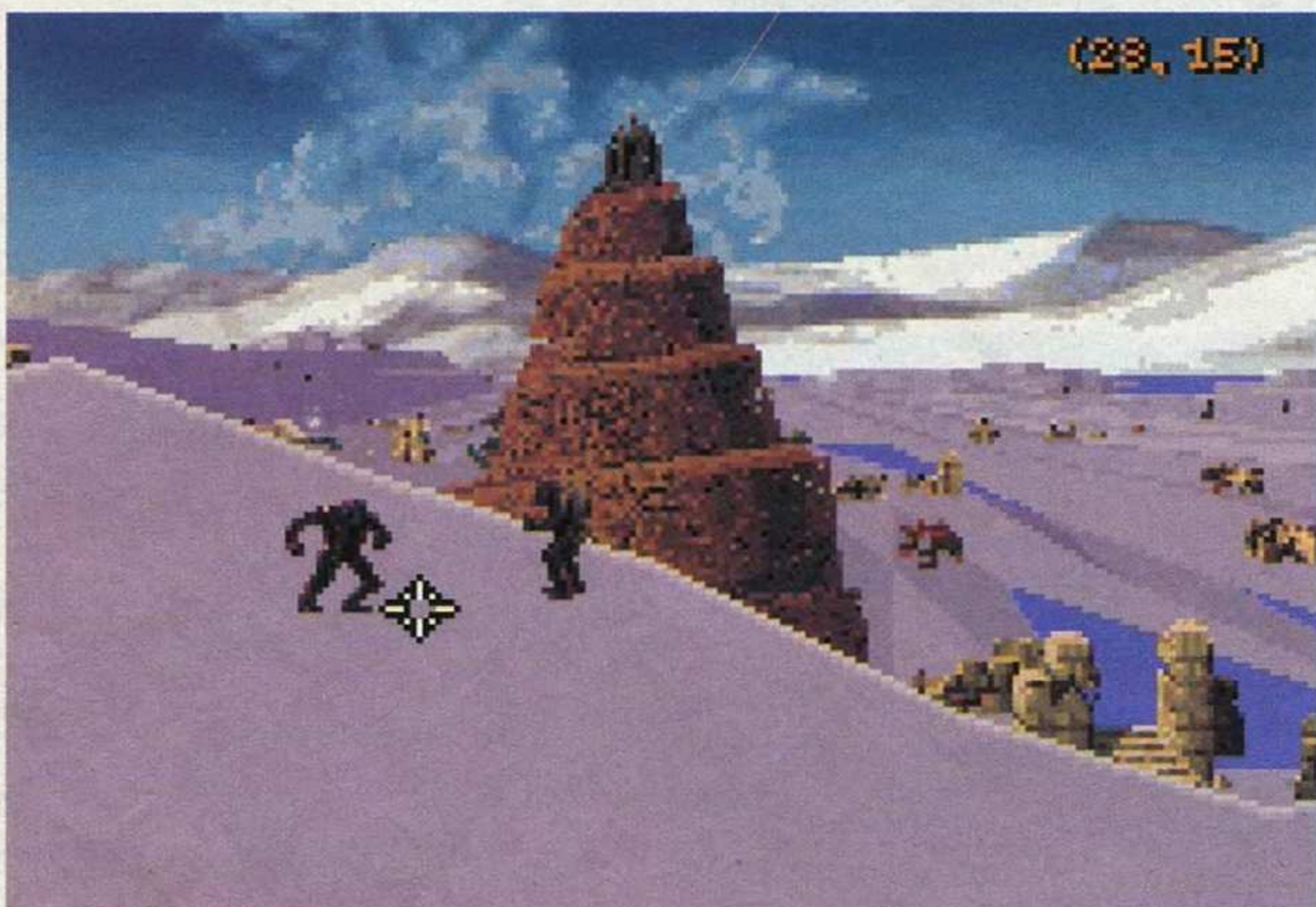
— Nie! Nie dasz rady! — osadził go Ulrik. Najgorsze co mógł powie-

— A jak...

Drzwi gospody otwarły się z hukiem. Ludzie powoli milkli, wbijając wzrok w straszną postać, stojącą w progu. Wojownik niepewnie postąpił krok naprzód. Zbroja, osmalona i powgniatana, nie kryła okropnych poparzeń pokrywających jego ciało. W absolutnej ciszy strzęp zwęglonego płaszcza oderwał się i opadł delikatnie na podłogę.



## MINDARK



## TWIERDZA CZARNYCH

mógłbym wziąć udział w najbliższej wyprawie? Sporo już umiem, na przykład...

— Na razie opanowałeś pierwszą lekcję — z której strony trzymać miecz. Musisz jeszcze wiele się nauczyć, zanim wyruszysz w pole. Strzeż dobrze wspólnego dobytku i pilnie się ucz, a za rok...

— Ale ja...

— Tak ci śpieszno do sławy? Chciałbyś może komuś zaimponować? Pewnej czarodziejce, jak sądzę?

— No wiesz...

— No, nie obrażaj się, to normalne w twoim wieku. Jeśli chcesz szybko awansować, posłuchaj: nasz cesarz założył na ziemiach odebranych Gigantom posterunek. Na razie stoją tam wszystkiego dwa domy i ze trzy oddziały wojska. Żadnych murów, częste utarczki z niedobitkami Gigantów i ciężka praca na polach, ale tam chłopiec staje się mężczyzną.

— To już coś. Ale ja wolałbym iść do walki, nie babrać się w ziemi jak jakiś wieśniak.

— Nie obrażaj ty ciężko pracujących chłopów! Bez nich tylko by tu wicher hulał i wilcy wyli. Gdyby nie te pola i lasy, które z takim trudem uprawiamy, zimą pomarlibyśmy wszyscy z głodu, nie mówiąc o tym, że nie byłoby pieniędzy na twoje szkolenie, uzbrojenie, tę piękną tarczę i zbroję. Poza tym, wyprawa już wyruszyła i nie planuje się następnej — przynajmniej nieprędko.

— Wyprawa? Przeciw komu?

— Niejaki Mindark. W przeciwieństwie do ropuch, feniksów i

Czarnych ten władca myśli. Niebezpieczny jak wąż w trawie. Nasz cesarz wysłał silny oddział, aby przeźbić nieco jego szeregi. Najgorsze, że Mindark zdołał w jakiś sposób sformować dość liczny oddział magów — dotąd tylko my mieliśmy ich po swojej stronie. Nie wiadomo, co pokażą w polu, dlatego większość dobrych czarodziejów poszła z wyprawą.



## FENIKS





dzieć — chłopak zerwał się i wyskoczył przez okno, niknąc w mroku. — Bogowie, miejcie go w opiece, albo zwałę wam niebo na głowy! — Ulrik ruszył pędem w stronę zachodniej bramy. Pierwsze języki ognia i błyskawice wskazywały mu miejsce starcia.

Erik pierwszy dotarł na pole walki. Wstrząsający widok ukazał się jego oczom. Garstka obrońców na murach niknęła na tle nawały atakujących szkieletów i Czarnych. Kłęby dymu, otaczające pobliskie wzgórze, rozstąpiły się na chwilę, i jęk przerażenia rozległ się w szeregach cesarskich żołnierzy. — Magowie! Magowie! — ten okrzyk brzmiał jak sygnał do odwrotu. Na pagórku stało kilka postaci w fałdzistych szatach. Widać było, jak jednym ruchem rąk ciskają błyskawice i kule ogniste. Kolejny żołnierz padł na ziemię, wyjąc z bólu, kilka nieruchomych postaci w dymiących ubraniach leżało już pod murem. — Wyprawa rozbita! Wszystko stracone! — szeregi obrońców zaczęły się łamać i cofać.

— Spokój! — okrzyk przedarł się przez bitewny gwar niczym huk gromu. — Do mnie, chłopcy! Posiłki są w drodze! Zaraz ich załatwimy! Do mnie! —

— To Ulrik! Ulrik jest tutaj! —

			
<b>STRONGHOLD</b>			
Strategic Simulations 19 Strategiczna Atari ST			
Grafika		90%	
Dźwięk		70%	
Grywalność		90%	
Pomysł		70%	
Ogółem		85%	

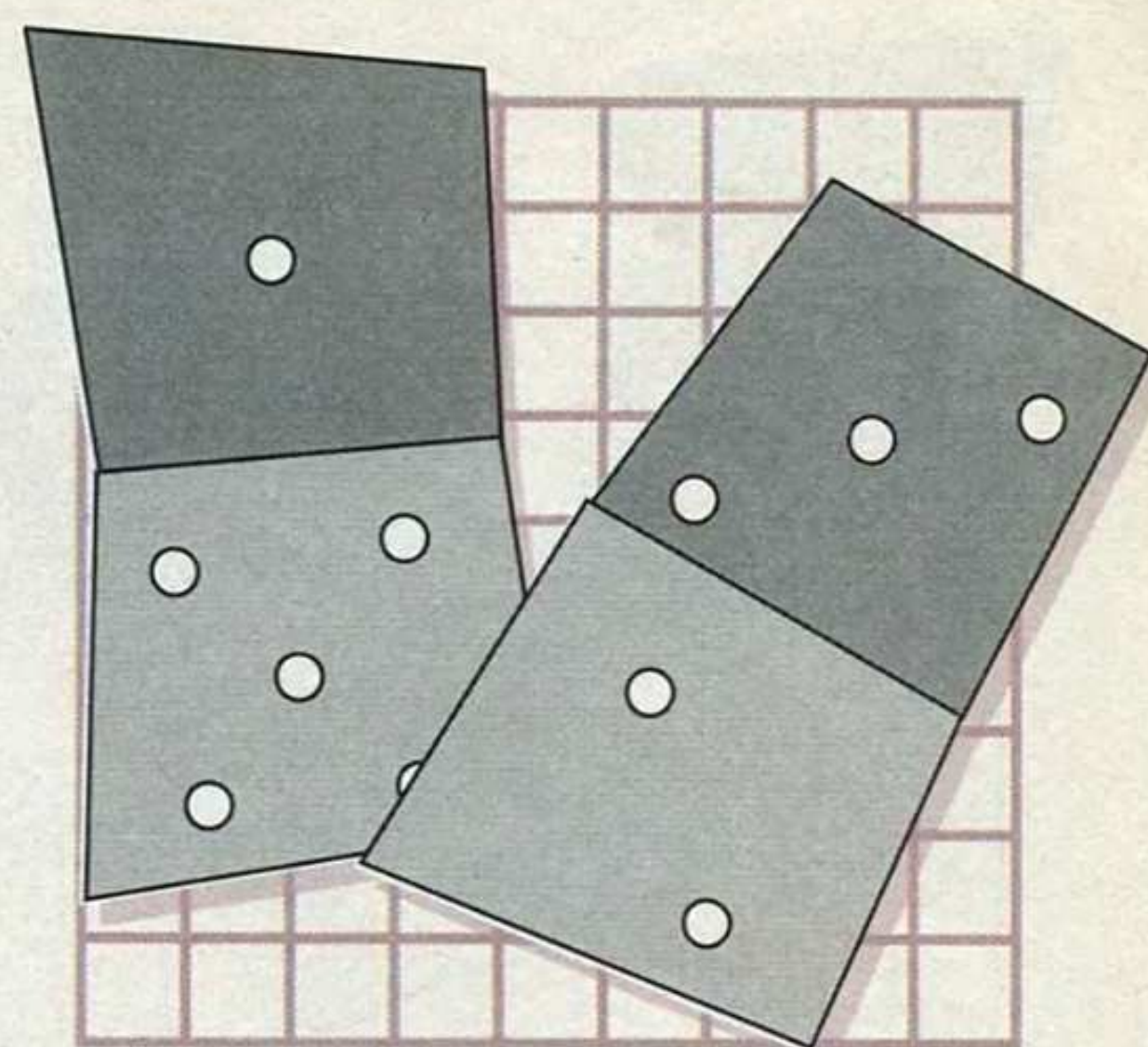
wokół potężnej postaci Ulrika zebrała się grupka wiernych wojowników. Powoli panika w szeregach cesarskich żołnierzy zaczęła opadać, strzały coraz gęściej padały na horde nieprzyjaciół.

— Dobra, wy zostajecie na murach, wy idziecie ze mną! Musimy wyjść na zewnątrz i wykończyć tych magów!

— Do ataku! — srebrzysty dźwięk trąbki poderwał wojowników. Obrońcy wznieśli okrzyk wojenny i ruszyli na wroga.

Nagle szczególnie potężna błyskawica uderzyła w atakującą grupę. Ulrik, trafiony w pierś, zachwiał się i runął. Jego żołnierze stanęli przerażeni, i zaraz okrzyk "Ulrik nie żyje!" rozbił wojsko cesarza na grupki przerażonych nowicjuszy. Padł ich nauczyciel i kompan, wraz z nim umarła nadzieja. Żołnierze rzucili się do ucieczki.

— Ulriku! — Erik przyklęknął przy zwłokach przyjaciela — Ulriku... nie umieraj... — Łzy potoczyły się po jego twarzy, gdy zrozumiał, że nie ma z nim nikogo. — Sukinsyny! Chodźcie tutaj! Pokażcie się! — krzyknął w stronę muru, za którym zastępy nieprzyjaciół w dziwnej ciszy szykowały się do ostatecznego szturmu. Kolejne błyskawice rozjaśniły niebo, kule ogniste i pociski posypały się ze wszystkich stron. — Do kogo strzelacie? Tchórze! Tu już nikt żywy



## **TWIERDZA MINDARKA ZNISZCZONA**

nie został! — Erik wspiął się na mur i ujrzał, jak płoną szkielety i drewniane golem, jak ciała wrogich magów nikną wśród potężnych wyładowań i eksplozji. Wyprawa przeciwko Mindarkowi wróciła.

\* \* \*

— To były niedobitki armii Mindarka. Roznieśliśmy ją w puch, jego zamek to teraz kupa gruzów. Nie sądziliśmy, że tylu ich kryło się w otaczających zamek górach. — Dowódca wyprawy spojrzął z żalem na ciało Ulrika. — Przez całą drogę od zamku następowa-  
liśmy im na pięty. Spóźniliśmy się tak niewiele...

— Odsuńcie się! — Erik zadrżał. Gdzieś już słyszał ten łagodny głos.

— Ojciec Pean! Skąd...

— Nie przeszkaj mi teraz! — ten dotąd spokojny głos mógłby teraz kruszyć skały. Z palców kleryka spłynęła delikatna, niebieska mgiełka, otaczając osmalone zwłoki dzielnego żołnierza. Przez chwilę utrzymywała się wokół nich jak dziwny kokon, a kiedy zniknęła, okopcone oblicze Ulrika skrzywiło się w uśmiechu.

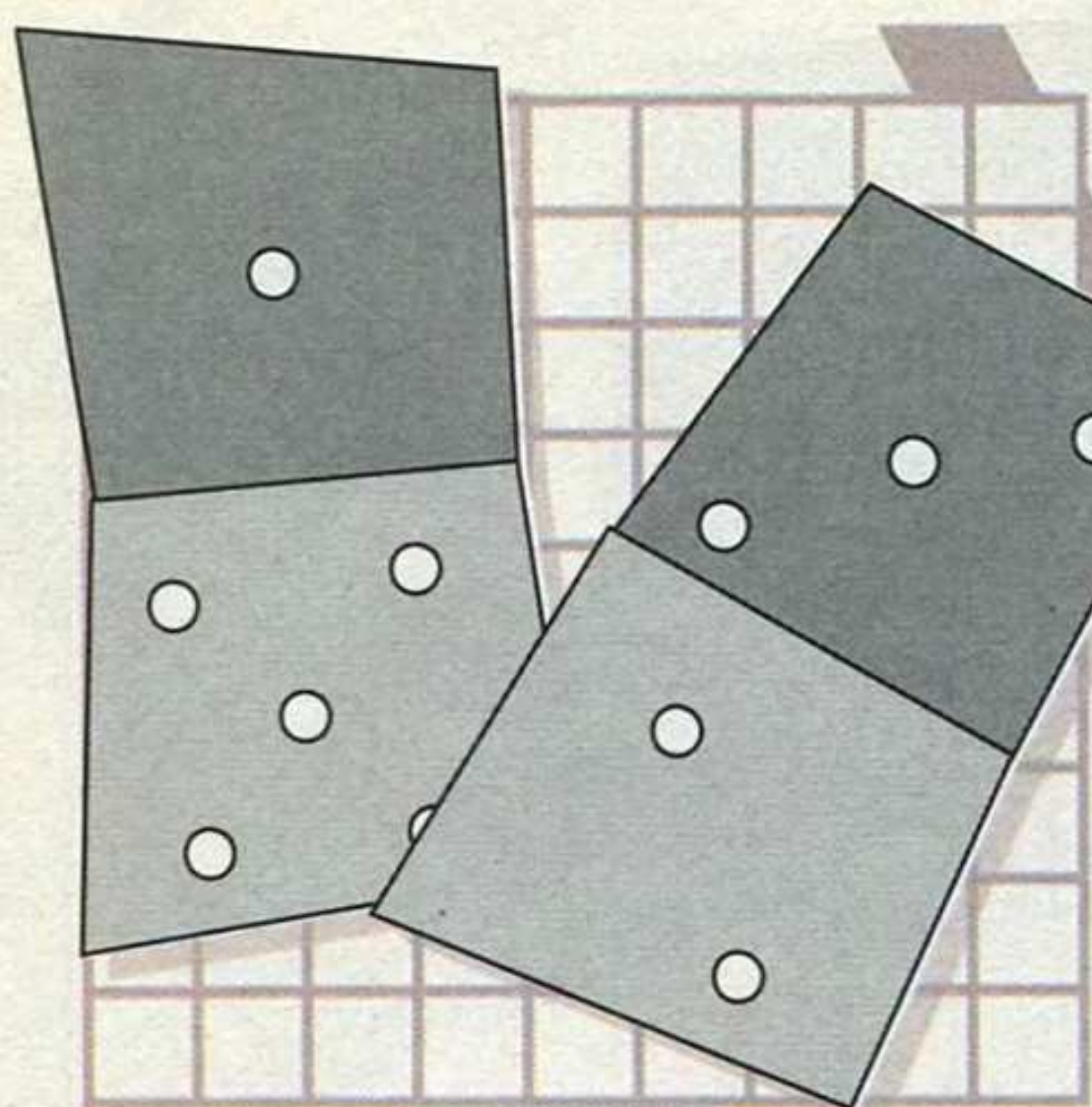
— Znowu? Nie, tylko nie to!

— Do następnego razu, Ulriku!

Do następnego razu!

**Wojciech Setlak**





„... WIATR ROZ-  
WIEWAŁ MU WŁO-  
Y. NAGLE USŁY-  
SZAŁ ŚWIST PRZE-  
LATUJĄCEJ BLISKO  
GŁOWY KULI. RO-  
ZEJRZAŁ SIĘ DOO-  
KOŁA I ZOBACZYŁ  
TRZY NADLATU-  
JĄCE Z TYŁU FOK-  
KERY. WYKONAŁ

**GWAŁTOWNY ZWROT PRZEZ SKRZYDŁO, ZMNIEJSZYŁ CIĄG  
SILNIKA DO ZERA I SAMOLOT, JAK KAMIEŃ, ZACZAŁ SPA-  
DAĆ W KIERUNKU ZIEMI. GDY ZOBACZYŁ CIEŃ PRZELATU-  
JĄCYCH NAD NIM FOKKERÓW, GWAŁTOWNIE DODAŁ  
GAZU I ZNALAZŁ SIĘ NIEMAL NA OGONIE PRZECIWNIKA.**

**TYLKO PRZEZ  
UŁAMEK SEKUN-  
DY WIDZIAŁ SWÓJ  
CEL W CELOWNI-  
KU I NACISNĄŁ  
SPUST KARABINU  
MASZYNOWEGO  
...**

„Knights of the Sky” — Pod-  
niebni Rycerze — tak nazywano  
w czasie I wojny światowej  
asów lotnictwa myśliwskiego.  
Była to dość elitarna formacja.  
Wspólnota ryzyka latania na  
dość niepewnych maszynach  
spowodowała, że walkę powie-  
trzną traktowano jako rodzaj nie-  
bezpiecznego sportu, w którym  
obowiązywały ustalone reguły  
gry. Stąd próby wskrzeszania za-  
sad rycerskich: wyzywanie się na  
pojedyunki, uroczyste podejmowa-  
nie pokonanych lotników, itp.

Pewnego majowego dnia  
1918 roku, na lotnisku Pergine  
odbywały się uroczystości pogrze-  
bowe węgierskiego asa Józefa Kis-  
sa, nagle nadleciała liczna grupa  
samolotów włoskich i angielskich  
wzbudzając popłoch wśród obe-  
cnych. Jednakże po zrzućeniu ja-  
kiegoś przedmiotu cała wyprawa  
odleciała bez strzału.

Przedmiot okazał się  
wieńcem, na którego  
szarfie było napisane —  
„Nasz ostatni salut dla  
dzielnego wro-  
ga”.

„Knights of  
the Sky”, jak się  
pewnie domyśli-  
łeś Drogi Czyteln-  
ku, jest symulato-  
r e m  
lotu. Nie jest to jed-  
nakże typowy  
symulator — po uru-  
chomieniu gry i wy-  
braniu odpowiednie-  
j opcji, zasiądziesz za sterami  
swojego samolotu, nie poszu-  
kuj bezradnie tak wydawałoby  
się niezbędnych urządzeń jak ra-  
dar, HUD, itp. A gdy już w ko-  
ńcu dojdzie do spotkania z wro-  
giem, nie rozglądaj się za miłymi  
Twemu sercu, samonaprowa-

dzającymi się rakietami. Jesteś  
tylko Ty, samolot i karabin maszy-  
nowy, który zresztą często się  
zacina. Gdy tylko któryś z tych  
elementów zawiedzie, ten lot  
może być ostatnim. Boisz się?  
Nic się nie martw, to przecież  
tylko gra.

Jeśli masz ważną randkę, to  
nie staraj się, nawet na chwilę,  
włączyć komputera. To może się  
złe skończyć dla Twojej znajomo-  
ści. Ta gra naprawdę wciąż  
ga. Całość jest mocno umie-  
szczona w realiach historycznych.

Jako młody, świe-  
żo upieczony,  
adept trudnej  
szkoły pilotażu,  
dostajesz przy-  
dział (po prostu zwykły „bilet”)

na jedno z lotnisk na froncie za-  
chodnim. Akcja gry rozpoczyna  
się na wiosnę 1916 roku, a koń-  
czy się zimą 1918 roku. Dosta-  
jesz swój pierwszy samolot i...  
reszta zależy od Ciebie. W miarę  
upływu czasu Twoje umiejęt-  
ności doskonalą się, ale doskonalą  
się również umiejętności Twoich  
wrogów, dostajesz nowe meda-  
le, i gdy dobrze wypełniasz swo-  
je misje — awansujesz. Po ze-  
strzeleniu pierwszych pięciu ma-  
szyn wroga zostajesz przyjęty do

grona Asów. Ma to zresztą odbi-  
cie w realiach historycznych.

System asów zrodził się we  
Francji, która w ówczesnych cza-  
sach wniosła najwięcej myśli  
technicznej do rozwoju lotnic-  
twa. Z chwilą przyjęcia (od czasu  
bitwy pod Verdun) taktyki ofen-  
sywnej lotnictwa francuskiego,  
potrzebny był doping, zachęta  
do rywalizacji między pilotami.  
Trzeba było ustanowić zasady  
klasyfikacji, aby rywalizacja miała  
konkretny liczbowy wymiar. Ma-  
jor de Rose, dowódca lotnictwa  
II Armii, dysponujący m.in. pilo-  
tami ze słynnej eskadry „Bocia-  
nów”, zaczął prowadzić ewiden-  
cję zestrzeleń. Prawo do tytułu  
„asa” otrzymywał  
pilot po uzyska-  
niu pięciu zwy-  
cięstw w po-  
wietrzu. System  
przyjął się i u  
pozostałych  
aliantów. W N i e m -  
czech tytuł asa nie był w użyciu,  
aczkolwiek ewidencję zwycięstw  
indywidualnych również prowa-  
dzono. Wybitnych pilotów je-  
szcze w czasie wojny prasa i  
inne środki propagandy (np. po-  
cztówki z portretami) kreowały



Nie będę się rozwo-  
dził nad tym, że mo-  
żesz być nawet zra-  
niony (robi Ci się wte-  
dy czerwono przed  
oczami), a także w

bezitosny sposób zastrzelony.  
Dołączasz wtedy do niebiańskich  
sił powietrznych. Tak, tak, Drogi  
Czytelniku, tam w górze nie ma  
litości, albo Ty jego, albo on Cie-  
bie.

W trakcie gry będziesz na bie-  
żąco informowany o sytuacji na  
froncie, o swoich osiągnięciach.  
Z fragmentów prasy, w przypad-

# KNIGHTS OF THE SKY

na bohaterów narodowych.

Przejdźmy teraz do „Knights  
of the Sky”. Program jest bardzo  
prosty w obsłudze. Przejrzyste  
menu umożliwia dostęp do  
wszystkich opcji gry. Ładna grafi-  
ka sprawia, że z łatwością odróż-  
niamy charakterystyczne cechy  
maszyn wroga. Dźwięk, mimo  
że nie jest rewelacyjny, wspania-  
le wkomponowuje się w całość.  
Silnik przerywa, „strzela”, kule  
gwizdzą koło uszu. Realności do-  
daje również fakt, że serie z kara-  
binów wroga niszczą deskę roz-  
dzielczą (widać ciemne dziury po  
pociskach!). Uszkodzenie sterów  
powoduje poważne utrudnienie  
i tak już ciężkiego sterowania sa-  
molotem, a trafienie w silnik  
sprawia, że spada jego moc, a z  
samego silnika wydobywają się  
kłęby dymu. Po wielokrotnym  
trafieniu silnika maszyna traci ste-  
rowność i spada jak kamień w  
dół.







ku dokonania walecznych czynów, dowiesz się o sobie — "...czyż mając takich ludzi możemy przegrać tę wojnę...". Z gazet uzyskujesz również informacje o innych pilotach, w tym także wrogich (tzn. wiadomo — niemieckich). Możesz również zasięgnąć informacji w kasynie oficerskim, na temat sposobu malowania samolotów przez asów lotnictwa niemieckiego. Co jakiś czas konstruktorzy i mechanicy stworzą Ci nowy samolot, na który z reguły warto się przesiąść, ze względu na jego lepsze osiągi. Przy szczególnych osiągnięciach jesteś honorowany medalami. Przed Tobą droga do sławy...

Wiem, wiem, już z niecierpliwością czekasz chwili, w której będziesz mógł rozpocząć lot, ale jeszcze przed Tobą, w dużym skrócie, fragment historii lotnictwa.

W dniu wybuchu I wojny światowej samolot nie miał za sobą zbyt długiej historii. Niespełna 11 lat wcześniej pierwsze skoki w powietrze wykonał Flyer braci Wright, zaledwie 5 lat wcześniej Louis Bleriot zadziwił świat przelatując Kanał La Manche.

Czy maszyna z listew drewnianych, drutu fortepianowego i płótna mogła się na coś przydać w tej wojnie? Sztaby generalne



były nastawione bardzo sceptycznie. General Foch, uważany za przychylnego wszelkim nowinkom, tuż przed wybuchem wojny wyraził się, że docenia lotnictwo jako sport, ale dla armii nie ma

ono żadnego znaczenia. Zastosowanie jednak szybko się znalazło: zwiad i obserwacja ognia artylerii. Do tej pory funkcję tę pełniły oddziały kawalerii, które jednak nie miały zbyt dużych możliwości. Jednakże obecność nieproszonych gości informujących o położeniu i ruchach wojsk należało likwidować. Samoloty zaczęto zbroić. Startujące załogi zabierały ze sobą broń na wypadek ewentualnego spotkania z przeciwnikiem. Były to początkowo pistolety, karabiny, dubeltówki, granaty ręczne. Wraz z technicznym doskonaleniem samolotu zmieniały się sposoby prowadzenia walk powietrznych. W początkowym okresie wojny do celów walki powietrznej przystosowano istniejące już wcześniej konstrukcje. Niekiedy prowadziło to do zupełnie dobrych rezultatów, jak np. w przypadku samolotów Bristol "Scout", Fokker E I — E III, czy Nieuport.

Jednak dopiero na początku 1916 roku zaczęła się krystalizować ostateczna koncepcja samolotu myśliwskiego. Doprowadziło to do tego, że już kilka miesięcy później mamy do czynienia z samolotem myśliwskim w klasycznej jego postaci, takiej jaka dotrwała aż do połowy lat trzydziestych XX w. Po stronie aliantów są to Sopwith "Pup" i SPAD 7, a po stronie niemieckiej Halberstadt i Albatrosy.

Równocześnie z rozwojem samolotu, rozwijało się jego uzbrojenie. Początkowo były to karabiny maszynowe Lewis, nie posiadające synchronizatora umożliwiającego strzelanie poprzez wirujące śmigło. Radzono sobie z tym problemem w ten sposób, że umieszczano karabin nad górnymi skrzydłami samolotu, ewentualnie stosowano w samolotach z tzw. śmigłem pchającym (np. Airco DH 2). Jednakże dość szybko poradzono sobie z tym problemem i wynaleziono synchronizator, który umożliwiał strzał z karabinu w chwili, gdy łopata śmigła znajdowała się przed jego lufą. Synchronizatory stosowano do takich karabinów jak Vickers (kaliber 7,7 mm) u aliantów, i LMG 08/15 (popularnie zwany Spandau — kaliber 7,92 mm) po stronie niemieckiej. Wkrótce, w celu zwiększenia siły ognia, zaczęto stosować układ dwóch karabinów maszynowych.

Zapoznamy się teraz z samym programem. Na wstępie możemy sobie obejrzeć krótki film "dokumentalny", potem z głównego menu wybieramy jedną z czterech opcji:

- I wojna światowa — prowadzimy misję przeciw Niemcom na froncie zachodnim, od wiosny 1916 do zimy 1918 roku;

- Training — coś dla zupełnych żółtodziobów;

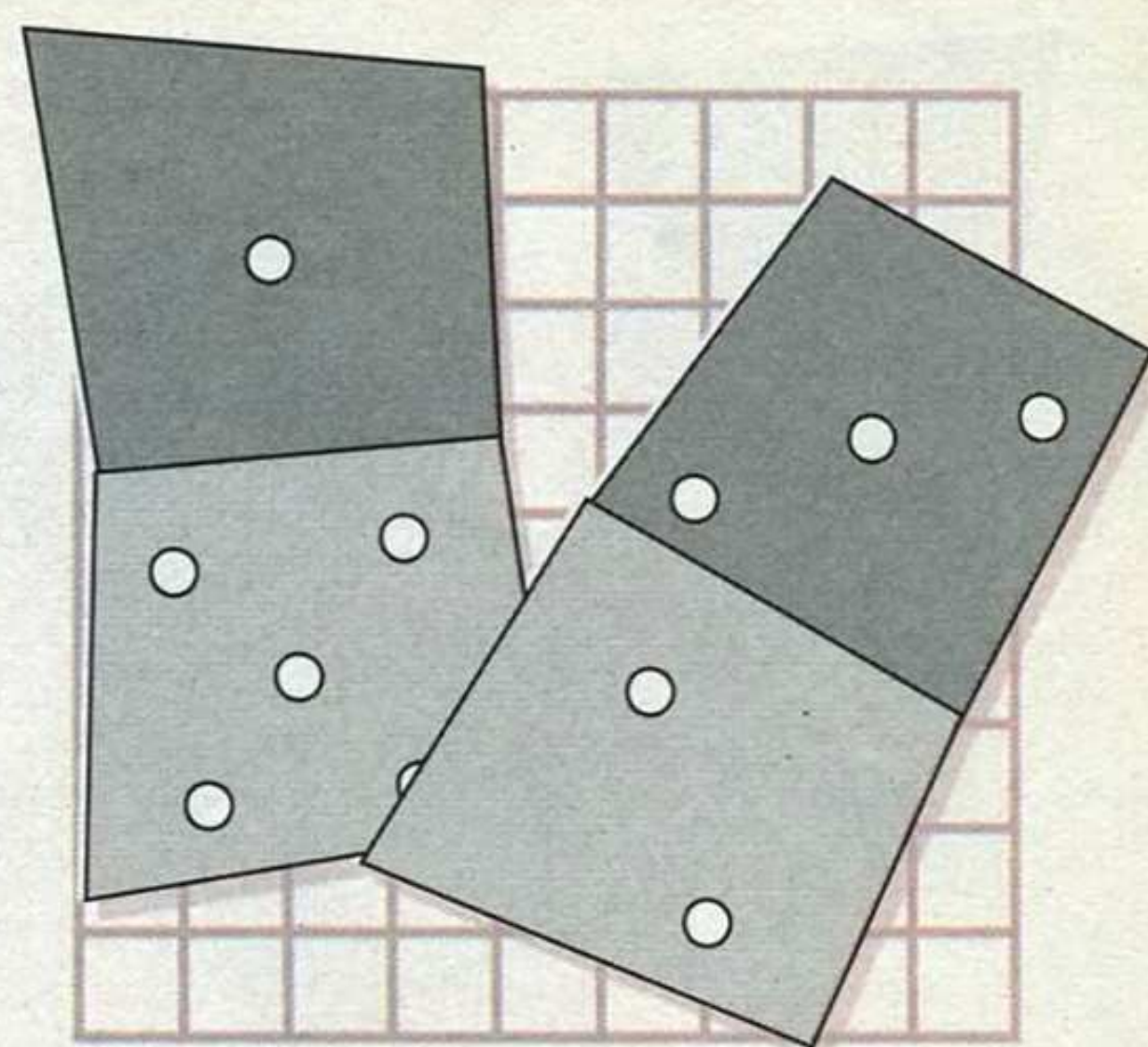
- Dogfight — walka z wybranym Asem na dowolnej maszynie;

- Exit game — jednak idziemy na randkę.

Następnie wybieramy pilota — bohatera naszej lotniczej wojny oraz poziom trudności gry.

Level 1 — jesteśmy niezniszczalni i nieśmiertelni, napotkane samoloty traktujemy jak kaczki na odstrzał.

Level 2 — nasz samolot nie rozbija się nawet po locie nurko-



wym, ale przeciwnicy zaczynają udawać, że strzelają.

Level 3 — na tym poziomie możemy już zostać zabici, a wrogowie zaczynają celnie strzelać.

Level 4 — zaawansowanie naszych nieprzyjaciół rośnie, jest nam łatwiej zginąć niż kiedykolwiek.

Level 5 — przeciwnicy to prawdziwe maszyny do zabijania.

Po wybraniu kilku następnych opcji rozpoczynamy misję. Mamy do wykonania cały szereg zadań:

- patrol nad określonym terenem,

- osłona samolotów bombowych,

- ochrona samolotów zwiadowczych,

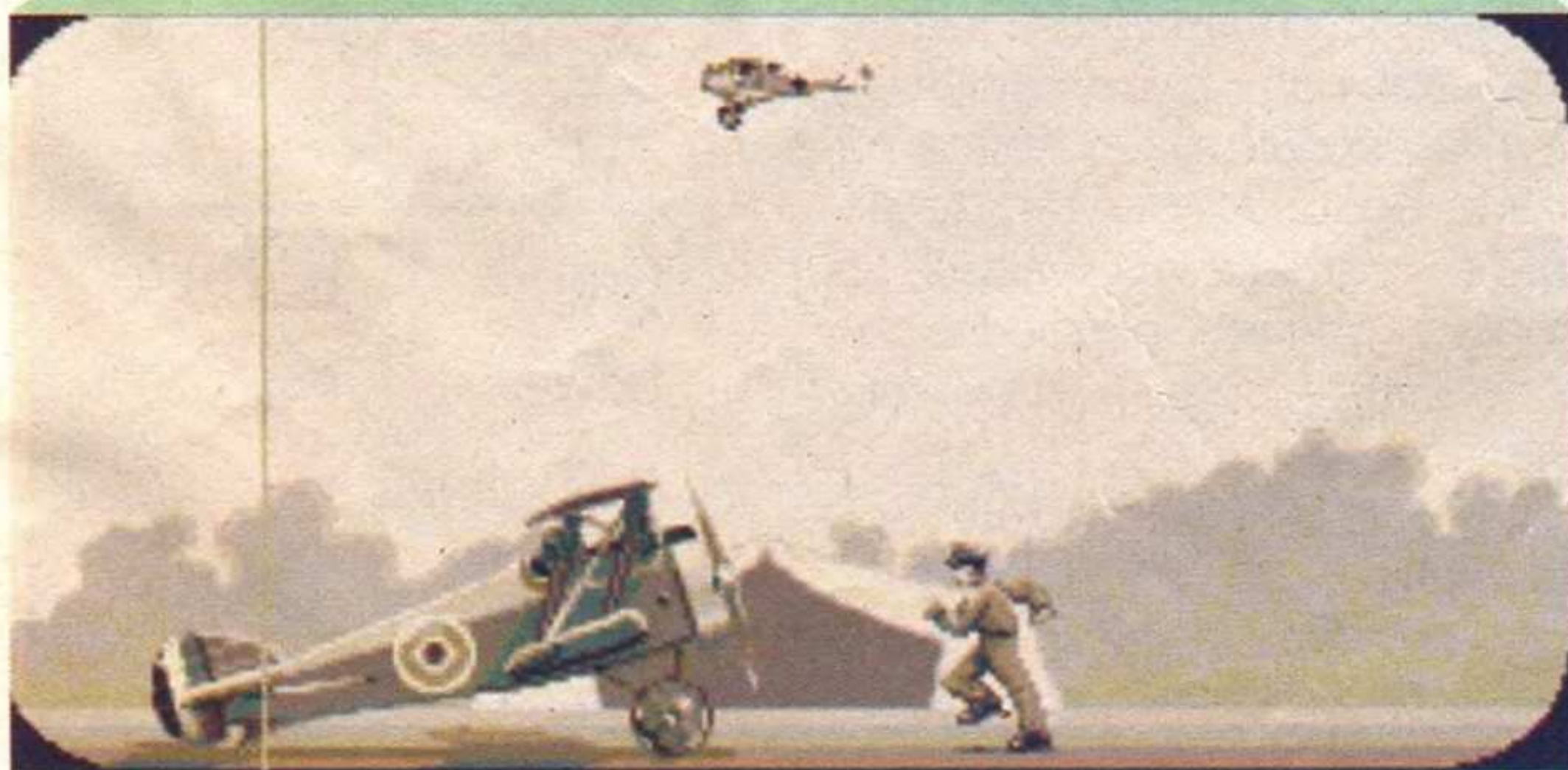
- niszczenie sterowców obserwacyjnych (czerwone należą do wroga),

- niszczenie lotnisk i składów amunicji, itd.

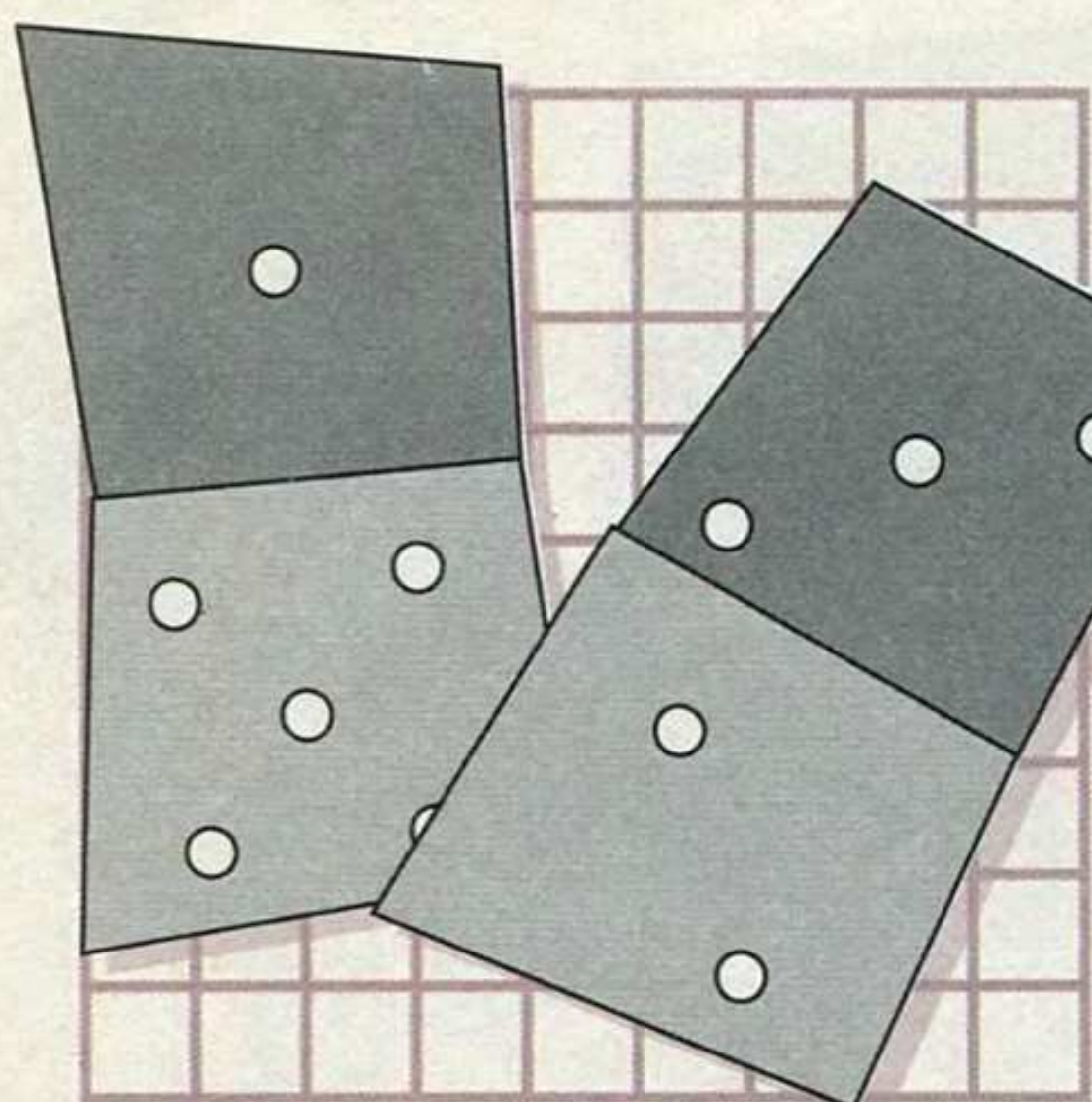
Misji jest naprawdę dużo, są one różnorodne i trudno się nimi znużyć. Warto jeszcze wspomnieć o pewnym wyrazie

ze slangu alianckich lotników, ten tajemniczy wyraz to Hunland. Tak nazywano wówczas Niemcy. Kojarzono ich sobie ze starożytnymi barbarzyńcami, czyli właśnie Hunami, a niemieckie samoloty nazywane są Hunami.

Wybraliśmy więc sobie misję, rozsiadamy się wygodnie w fotelu, oglądamy deskę rozdzielczą. Dopiero teraz widzimy jak ubogim instrumentarium dysponował ówczesny pilot. Jakiś nędzny kompas, prędkościomierz, wysokościomierz, obrotomierz, poziom paliwa, ilość pocisków i... to wszystko. Mamy również mapę, na której możemy sprawdzić swoją aktualną pozycję. Teraz drżącymi rękami chwytamy się za swój drążek... sterowy i... nic. Przecież nie uruchomiliśmy silnika. No cóż, wstajemy z fotela, idziemy na przód swojego... komputera, chwytamy oburącz łopatę śmigła (klawisz "o") i od-







palamy naszą maszynę. Szybko wracamy na miejsce, aby nam nie uciekła, dodajemy mocy (klawisz "+") i startujemy.

Pierwsze, co odczuwamy znajdując się już w powietrzu, to słaba sterowność samolotu. Na polecenia reaguje on z oporem, niemal czujemy wiatr szarpiący linki. Drugim mankamentem jest jego ślimacze tempo. Przyzwyczajeni do prędkości ponaddźwiękowych, z początku nie możemy się z tym pogodzić. Trudno też pogodzić się z powolnym wznoszeniem się wybranego pułap. Niestety, takie wtedy były konstrukcje.

Jednakże, podstawową zaletą "Knights of the Sky" jest to, że nie musimy godzinami czekać aż dolecimy nad teren naszych działań. Tu wszystko rozgrywa się na niewielkiej przestrzeni i niemal od samego startu zostajemy uwikłani w walki powietrzne.

Wspomnę jeszcze tylko o kilku sposobach walki. O naszej przewadze decyduje pułap lotu, dlatego nawet w trakcie walki pozwoli wdrapujemy się coraz wyżej. Na początku, kiedy nasi wrogowie nie są jeszcze zbyt dobrzy, możemy spróbować sposobu, będącego pomysłem mojego młodszego brata. Polega on na tym, że gdy dostarczymy nadlatujących od tyłu wrogów, nie zmieniamy kierunku lotu, lecz zmniejszamy ciąg naszych silników do około 70% ich mocy. Gdy wróg podłeci już blisko, przestajemy się oglądać, dodajemy mocy i patrzymy przed siebie. Przeciwnik przelatuje nad nami i widzimy go dokładnie w celowniku przed sobą. Naciskamy spust karabinu, nieco korygujemy lot i jest już po wszystkim. Możemy jeszcze raz obejrzeć sobie akcję (Replay). Podobnie postępujemy z następnymi samolotami wroga. Sposób nie zawsze jest skuteczny, ale na początek dość dobry (pamiętaj, żeby zostać Asem, musisz mieć co najmniej pięć zestrzeleń). Z reguły po takich akcjach nasza deska rozdzielcza podziurawiona jest

jak rzeszoto, silnik troszkę się pali, a nasze stery i linki są poprzestrzelane.

Lądujemy na pierwszym z brzegu lotnisku, "nasze" znajdują się po lewej stronie mapy, gdzie w ekspresowym tempie naprawiamy samolot, uzupełniamy paliwo i zaleczamy nasze rany.

Lądowanie nie jest trudną sztuką i na pewno dasz sobie z nim radę.

Z czasem należy zmienić taktykę walki, decydujemy się na walkę kołową. Polega to na tym, że lecąc po okręgu staramy się wyjść na dogodną pozycję strzelecką. Musimy tylko pamiętać o tym, że nasz przeciwnik robi dokładnie to samo. W tym sposobie walki dużo zależy od zwrotności naszej maszyny. Zawsze dobrze jest mieć przewagę

nie: w jaki sposób go rozpoznać? Na początku jest to proste, nie należy go tracić z oczu. Ale z chwilą napotkania przeciwnika sprawa nieco się komplikuje. W zamęcie walki możemy się nieźle przysłużyć wrogowi. Tutaj nie ma jednoznacznego sposobu. Można podlecieć możliwie blisko i obejrzeć sobie samolot, co do którego mamy wątpliwości. Jednakże tracimy dużo cennego czasu, co może się na nas zemścić. Zdecydowanie lepszym rozwiązaniem jest użycie opcji Zoom (klawisz "z") w chwili, gdy samolot do rozpoznania jest jeszcze punktem na niebie. Nie zapomnij zaraz po tym zmniejszyć obraz za pomocą klawisza "x".

Opiszę jeszcze krótko opcję Dogfight. Jest ona wyzwaniem dla najlepszych. Masz szansę

F3 — przygotowanie ataku bombowego.

F4 — pogoń za wrogiem od zewnątrz.

F5 — widok od tyłu.

F6 — od prawej strony.

F7 — od lewej strony.

F8 — od przodu.

F9 — z dołu.

F10 — widok z góry.

1 — patrzymy z kabiny na wprost,

2 — z kabiny do tyłu (oglądamy się),

3 — z kabiny na lewo,

4 — z kabiny na prawo,

o — włączenie/wyłączenie silnika,

+/- — zwiększenie/zmniejszenie ciągu silnika,

r — opcja Replay,

p — pauza,

s — ustawienie czułości reagowania sterów (od 1 do 4),

k — sterowanie klawiaturą,

m — sterowanie myszką,

j — sterowanie joystickiem,

l — opcja autolądowania, tylko wtedy, gdy znajdujemy się nad lotniskiem,

z — powiększenie oglądanego obrazu,

x — pomniejszenie oglądanego obrazu.

spacja — mapa

Opis powstał na podstawie wersji gry dla Atari ST.

**Darek Bujalski**

#### Literatura:

Samoloty myśliwskie I wojny światowej, Tomasz Goworek, WKiŁ, Warszawa 1988 r.

Splątane wiry, Jerzy Goto-wała, Bellona, Warszawa 1992 r.



wysokości nad samolotem, który aktualnie atakujemy.

Jeszcze wyższym stopniem wtajemniczenia jest wykonanie nagłego zwrotu przez jedno ze skrzydeł i gwałtownego skrętu połączanego z tzw. "korkociągami". Tracimy chwilowo nieco na wysokości (co szybko nadrabiamy uzyskaną szybkością) i znajdujemy się już nie przed, a tuż za wrogiem. Proste, prawda?

Najpewniejszy jest atak od tyłu, aczkolwiek od przodu też można (jak w życiu), narażamy się jednak wtedy na kule przeciwnika.

Zestrzeliwanie balonów jest bardzo łatwe. Ważne jest tylko osiągnięcie odpowiedniej wysokości. Wspomnę jeszcze, że gdy nasze działania są nieskuteczne i zostaniemy zestrzeleni, to możemy "zmartwychwstać" (Resurrect pilot), co zostanie jednak zapisane na dysku.

Często naszym zadaniem jest osłona innego samolotu przed zestrzeleniem. Pojawia się pyta-

nie: w jaki sposób go rozpoznać? Na początku jest to proste, nie należy go tracić z oczu. Ale z chwilą napotkania przeciwnika sprawa nieco się komplikuje. W zamęcie walki możemy się nieźle przysłużyć wrogowi. Tutaj nie ma jednoznacznego sposobu. Można podlecieć możliwie blisko i obejrzeć sobie samolot, co do którego mamy wątpliwości. Jednakże tracimy dużo cennego czasu, co może się na nas zemścić. Zdecydowanie lepszym rozwiązaniem jest użycie opcji Zoom (klawisz "z") w chwili, gdy samolot do rozpoznania jest jeszcze punktem na niebie. Nie zapomnij zaraz po tym zmniejszyć obraz za pomocą klawisza "x".

Opiszę jeszcze krótko opcję Dogfight. Jest ona wyzwaniem dla najlepszych. Masz szansę zmierzenia się z największymi Asami niemieckiego lotnictwa, takimi jak Manfred von Richthofen (słynny Czerwony Baron, zwanym tak nie z racji tego, że był zagorzałym komunistą, lecz z powodu swojego czerwonego ... Fokera), Rudolf Berthold, Max Immelmann i wielu innych.

Walka będzie trudna i najczęściej niepomysłna dla Ciebie. Przed walką otrzymasz informacje, gdzie możesz spotkać swojego przeciwnika i w jaki sposób go rozpoznać (po kolorze samolotu). Wybierz samolot, nalepaj o najlepszych osiągnięciach, z dwoma karabinami maszynowymi.

I tak doszliśmy do końca naszego opisu. Jeśli czytasz te słowa, to gratuluję wytrwałości. Na koniec podam niezbędną w tego rodzaju opisach klawiszologię:

F1 — kierowanie samolotem od zewnątrz.

F2 — widok taktyczny, nasza maszynę z punktu widzenia innych samolotów.

## KNIGHTS OF THE SKY

Microprese 1991  
Symulacyjna  
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		90%
Pomysł		80%
Ogółem		85%



# SPECIAL FORCES

**OGLĄDAJĄC FILMOWE WYCZINY ŚWIETNIE WYSZKOLONYCH I FANTASTYCZNIE SPRAWNYCH ŻOŁNIERZY SIŁ SPECJALNYCH, NABIERAMY OCHOTY, ABY CHOĆ PRZEZ CHWILĘ POCZUĆ SIĘ JEDNYM Z NICH.**

Istnieje dużo gier, które lepiej lub gorzej przedstawiają akcje komandosów w trakcie wypełniania niebezpiecznej misji, na pełnym pułapek terenie wroga, bądź przedzierających się przez huraganowy ogień przeciwnika. Wspomnieć tutaj należy nieśmiertelne Commando z C-64, ale także Operation Wolf, Hostages, Line of Fire, WarZone, Alcatraz, Fire Force i dużo innych gier, które doskonale znają użytkownicy C-64, Amigi, Atari ST oraz IBM PC.

Wydawałoby się, że temat ten został już wyeksploatowany. Ależ nic podobnego! MicroProse wydała Special Forces, grę zrealizowaną z charakterystycznym dla tej firmy rozmachem. Dawno nie spotkałem tak dobrej strzelaniny. Scenariusz gry oparty na taktyce działania oddziałów specjalnych. Grafika jest wykonana starannie, chociaż nie rewelacyjnie (widok z góry), również efekty dźwiękowe nie są w stanie nas oszołomić. Gra jednak dostarcza dużo rozrywki i emocji (szczególnie na wyższych poziomach). Chociaż nie można nazwać Special Forces przebojem, jednak jest to solidnie wykonana, dobra gra zręcznościowa.

W atmosferę gry wprowadza nas ładnie wykonany komputerowy film.

Później pojawia się ekran wyboru jednostki:

- NAME — nazwa jednostki,
- ACT — jednostka aktywna,
- MIA — zaginiona w akcji,
- RTD — wszystkie misje zostały ukończone,

- w samej grze używany jest też skrót: KIA — zabity.

- POINTS — uzyskane punkty.

- MISS. ATMP — ilość akcji w jakich uczestniczył oddział.

- ESCAPE TO DELETE — przy pomocy [Esc] można skasować wcześniejszy zapis i wprowadzić nową nazwę grupy (rozpocząć wszystkie misje od początku).

- RETURN TO ACCEPT — wybór potwierdzamy przez [Return], (przy zmianie zapisu) lub przez [Fire].

Istnieje możliwość wyboru kilku stopni trudności (Diff. Level):

## CONSCRIPT

- dowodzona grupa posiada udoskonalone wyposażenie,

- cele misji są oznaczone na mapie (charakterystyczny wygląd lub mały okrąg),

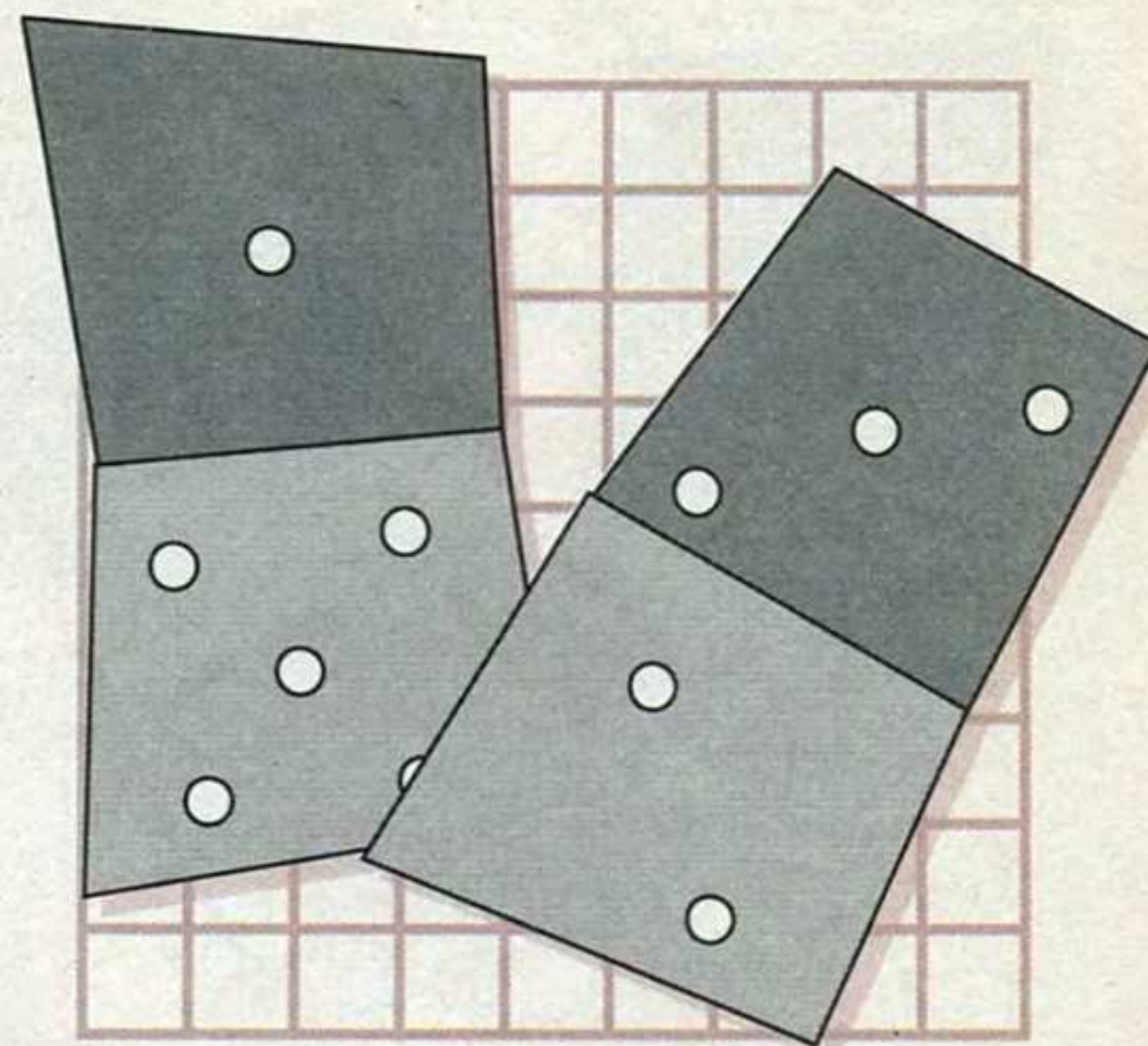
- przeciwnik jest kiepsko wyszkolony, z niskim poziomem motywacji (wolne i nieefektywne reakcje wrogich żołnierzy),

- wróg uzbrojony jest w przestarzałą broń.

## REGULAR

- grupa posiada nowoczesne wyposażenie,

- położenie celów misji jest podawane za pomocą siatki współrzędnych,



- przeciwnicy są wyszkoleni, nie posiadają jednak doświadczenia w walce (dlatego ich reakcje w warunkach bojowych są gorsze niż podczas szkolenia),

- wyposażeni w starszą broń, jednak są dobrze zorientowani w jej możliwościach.

## VETERAN

- grupa zaopatrzona w udoskonalone wyposażenie,

- cele misji nie są przedstawione na mapie,

- wroży żołnierze są doświadczeni (mają zaprawę w walkach),

- przeciwnicy posiadają nowoczesne uzbrojenie i wiedzą jak go używać.



**DIFF. LEVEL**

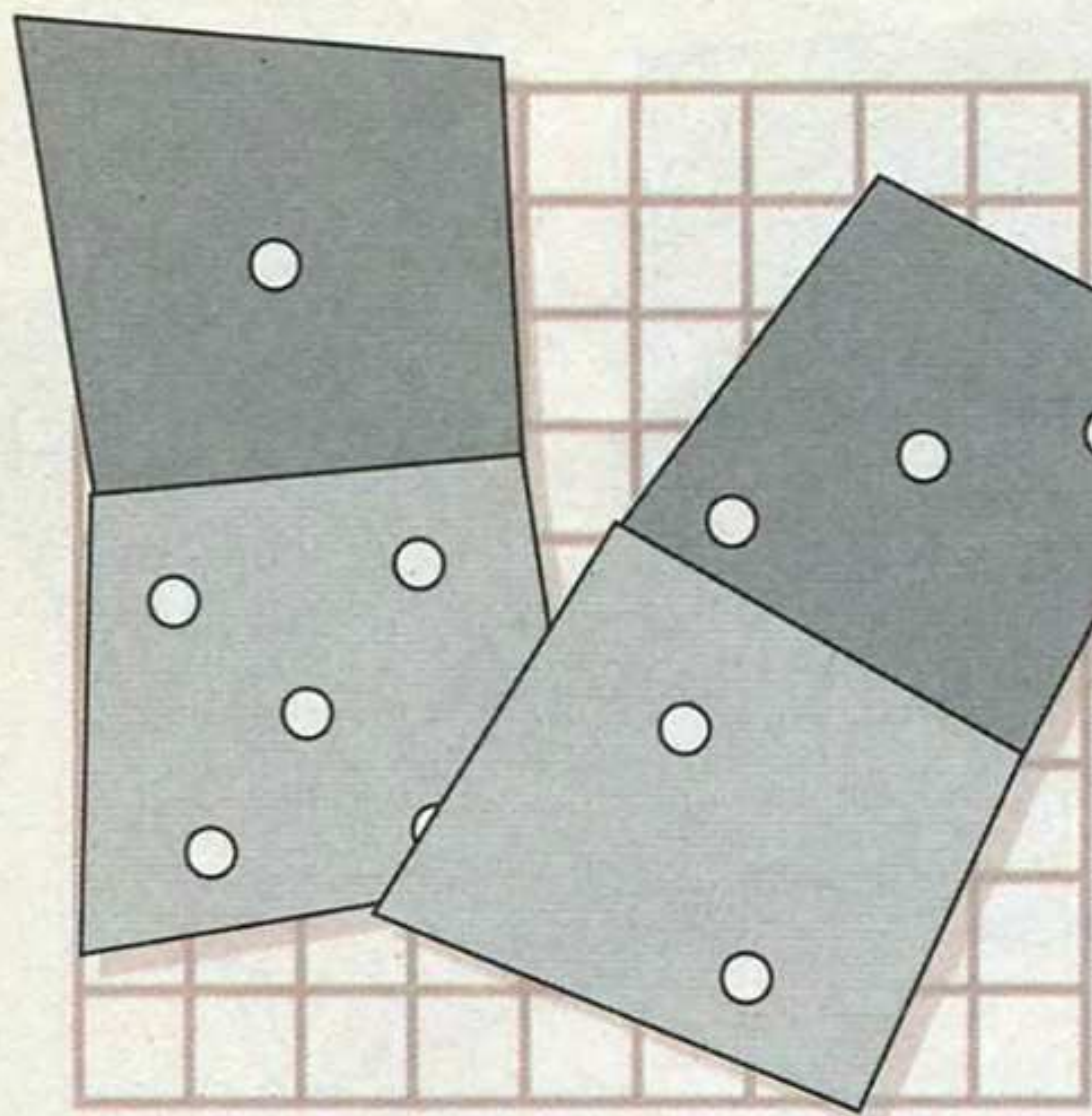
**SELECT MISSION**

**SELECT SQUAD**

**SELECT WEAPONS**

**ENTER WARZONE**





## ELITE

- grupa wyposażona w udoskonalony ekwipunek,
- cele misji nie są oznaczone na mapie,
- trzeba często zmieścić się w określonym limicie czasu,
- wróg jest wysoko umotywowany, żołnierze posiadają doświadczenie bojowe (weterani),
- uzbrojeni w najnowszą broń i nie wahają się przed jej użyciem.

Po wyborze stopnia trudności możemy dokonać wyboru misji, skompletować drużynę i ekwipunek. Stopnia trudności nie można już zmienić (dopiero po ukończeniu wybranej akcji), natomiast pozostałe decyzje mogą być zmieniane.

Do wyboru jest 16 misji (SELECT MISSION), w różnych warunkach klimatycznych (otwieramy szufladę i wybieramy określoną teczkę z zadaniem).

Teczka zawiera opis sytuacji strategicznej, cel misji oraz zdjęcie lotnicze terenu działań (Aerial Reconnaissance Photo).

Dostępne opcje to EXIT (rezygnacja z zadania) i SELECT (wybór misji).

Możemy wykonać jedno z wielu zadań i to w różnych obszarach geograficznych.

## TROPICS

### 1. Rescue P.O.W.

Ogłoszenie ostrych restrykcji i rozpoczęcie aktywnych działań mających na celu likwidację producentów narkotyków, okazało się być niezbyt przemyślaną przez prezydenta akcją. Został on porwany i jest przetrzymywany przez dowódcę uzbrojonej grupy ochraniającej lokalny handel narkotyków. Oczywiście należy go odbić z ich rąk. Wiadomo tylko, że jest dosyć dobrze traktowany.

Doradza się taktykę ukradkowego podejścia i silnego ataku (po zbliżeniu się do budynków). Należy działać szybko i zdecydowanie.

Misja tajna, dzienna, punkty zrzutu są z góry określone.

### 2. Crop Fire.

Celem misji jest zniszczenie lokalnej wytwórni narkotyków. Należy umieścić LTD (laserowe oznaczniki celu) na dwóch polach uprawnych, które zlokalizujemy w południowym rejonie mapy. Po zainstalowaniu LTD, szybki odskok od celu, atak powietrzny dokona dzieła zniszczenia.

Należy zachować pełną tajemnicę, gdyż rząd nie chce zostać posądzony o mieszanie się do tej sprawy. Misja jest bardzo delikatna.

Jest to akcja tajna, nocna (grupa specjalna zostanie wyposażona w najlepszy ekwipunek noktowizyjny), punkty zrzutu są z góry wyznaczone.

### 3. Diary 1991.

Kwatera główna planuje na przyszłość jakąś poważną akcję, od jednostek specjalnych zależy, czy plany te będzie można zwycięsko zrealizować. Dvorak — szef lokalnego kartelu narkotyków musi zostać powstrzymany. Bez jego przywództwa i kontaktów handlowych, cała misterna struktura przestępczej organizacji musi runąć. Istnieje szansa zastawienia pułapki. Aby była skuteczna, należy odebrać dziennik Dvoraka z jego tajnej kwatery (dobrze ukrytej i doskonale bronionej). Doradza się szybki atak i natychmiastową ucieczkę po wykonaniu zadania.

Akcja ograniczona, dzienna, punkty zrzutu nie są określone (należy je wybrać).

### 4. Assassination.

Celem misji jest odnalezienie i likwidacja Feodore'a Dvoraka. Kwatera główna zdecydowała, że już najwyższy czas, by raz na zawsze go zniszczyć i jego organizację. Dvorak skontaktował się z pewnym znanym stowarzyszeniem i w wielkiej tajemnicy prowadzi układy.

Dopóki oddział nie osiągnie pozycji, z której można przeprowadzić skuteczną akcję, należy zachować bezwzględną tajemnicę. W przypadku, gdy zostanie zniszczone zbyt wiele instalacji, albo gdy w tajemniczych okolicznościach zginie zbyt wielu ludzi wroga, może on przejść do głę-

bokiej obrony. Dvorak w każdej chwili może się ewakuować (śmigłowcem) z tego terenu.

Misja tajna, dzienna, punkty zrzutu nie są określone.

## DESERT

### 1. Egg Nests.

Mały, zaprzyjaźniony kraj został niespodziewanie zaatakowany, agresor przejął w nim władzę. Prawowity rząd uciekł i obecnie stara się uzyskać pomoc. Najeźdźcy stworzyli rozległy system obronny. Ich wojska są dobrze wyszkolone, posiadają wysoką motywację.

Należy zniszczyć wrogie stanowiska broni maszynowej. Umożliwi to emigracyjnej armii odzyskanie swojej ojczyzny.

Akcja klasyczna, nocna, punkty zrzutu nie są określone.

### 2. Tank Busting.

W kwaterze głównej przeformowano decyzję o kontynuacji

agresywnych działań przeciwko wrogim jednostkom stacjonującym w tym rejonie.

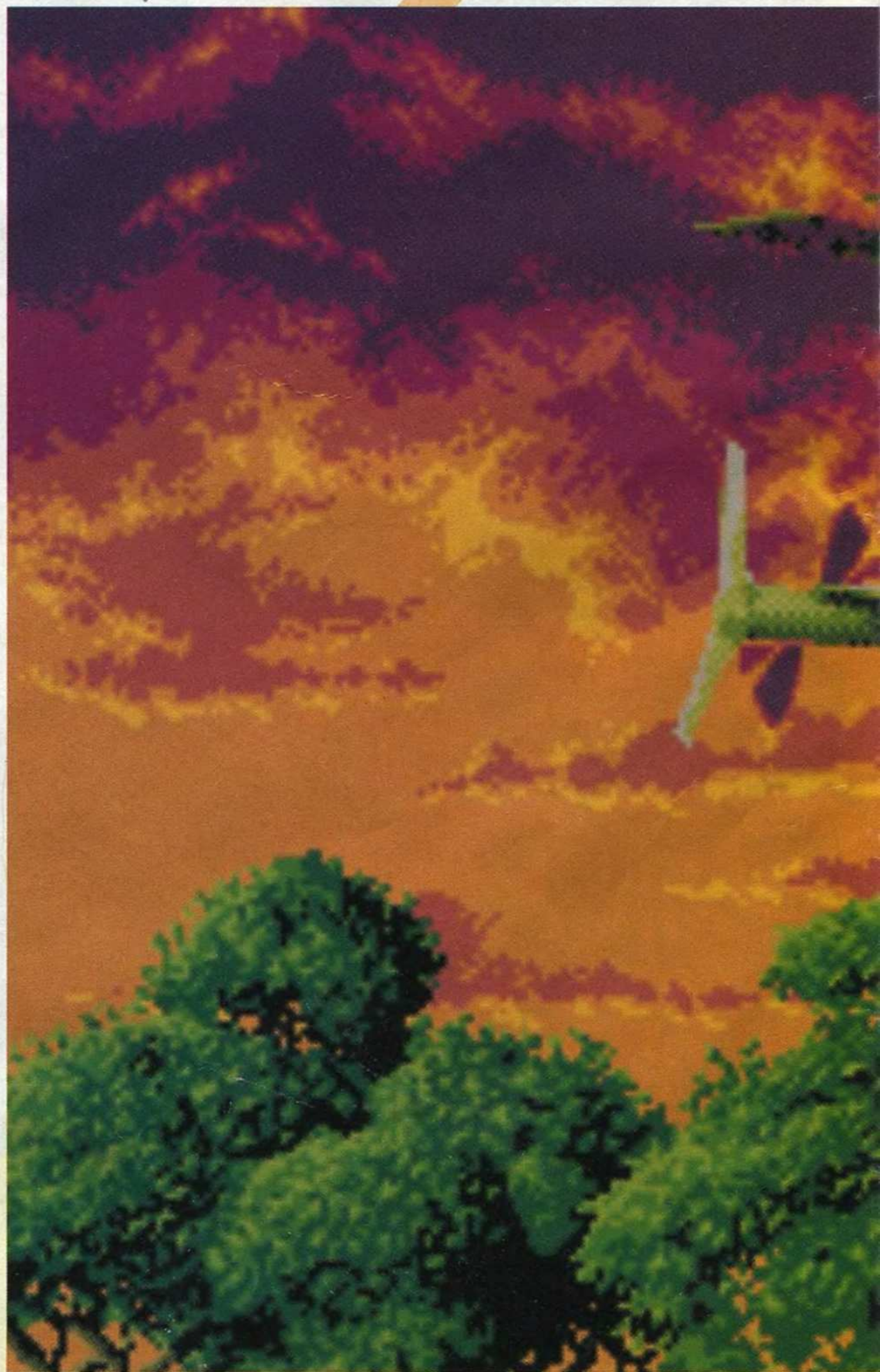
Celem misji jest zniszczenie możliwie dużej ilości czołgów wchodzących w skład elitarnego szwadronu pancernego. Do akcji przeznaczono niewielkie siły (jednostkę specjalną), ponieważ tylko tajna akcja może zakończyć się sukcesem (niewielki oddział może dostać się w rejon stacjonowania jednostek i zniszczyć je). Od zniszczenia tej jednostki pancernej uzależnione jest prowadzenie dalszych działań w tym rejonie.

Aktywność wroga jest wysoka.

Akcja klasyczna, dzienna, punkty zrzutu nie są określone.

### 3. Supply Lines.

Trwa konwencjonalna wojna na pełną skalę. Tylko ofensywna akcja może powstrzymać wroga.





Należy umieścić LTD we wszystkich większych wrogich instalacjach produkcyjnych. Silny atak powietrzny będzie mógł je zniszczyć. Jeżeli akcja zakończy się sukcesem, linie zaopatrzeniowe wroga zostaną przerwane i walczące oddziały nieprzyjaciela nie uzupełnią wyposażenia.

Misja klasyczna, dzienna, punkty zrzutu są wyznaczone.

#### 4. Black Box.

Należy odzyskać "czarną skrzynkę" (urządzenie rejestrujące) z zaginionego podczas ostatniego ataku powietrznego śmigłowca. Miał on za zadanie atak na cele naziemne przeciwnika. Lecił z południowego wschodu na północny zachód. Zaginął gdzieś w połowie drogi.

Należy odnaleźć urządzenie. Jeżeli nie będzie go w miejscu katastrofy, trzeba przeszukać wszystkie zajęte przez wroga

budynki, aby upewnić się, że nie dostało się ono w niepowołane ręce.

Akcja tajna, dzienna, punkty zrzutu są określone.

### **ARCTIC**

#### 1. Sabotage.

Ostatnio zaobserwowany wzrost aktywności terrorystów zmusił rząd do przeprowadzenia stanowczej kontrakcji. Grupa terrorystyczna nazywa się "O-Liberation".

Oddział specjalny ma zlikwidować terrorystyczne zagrożenie. Zostanie on zrzucony w znanej bazie przeciwnika, która znajduje się w rejonie arktycznym. Terrorysty uznali, że niskie temperatury będą najlepszą gwarancją bezpieczeństwa. Ich patrole nie są ani sprawne, ani uważne.

Należy powstrzymać przesłanie zaopatrzenia z bazy głównej

do terenowych komórek organizacji. Konieczne jest zniszczenie wyładowanych bronią ciężarówek i mostów.

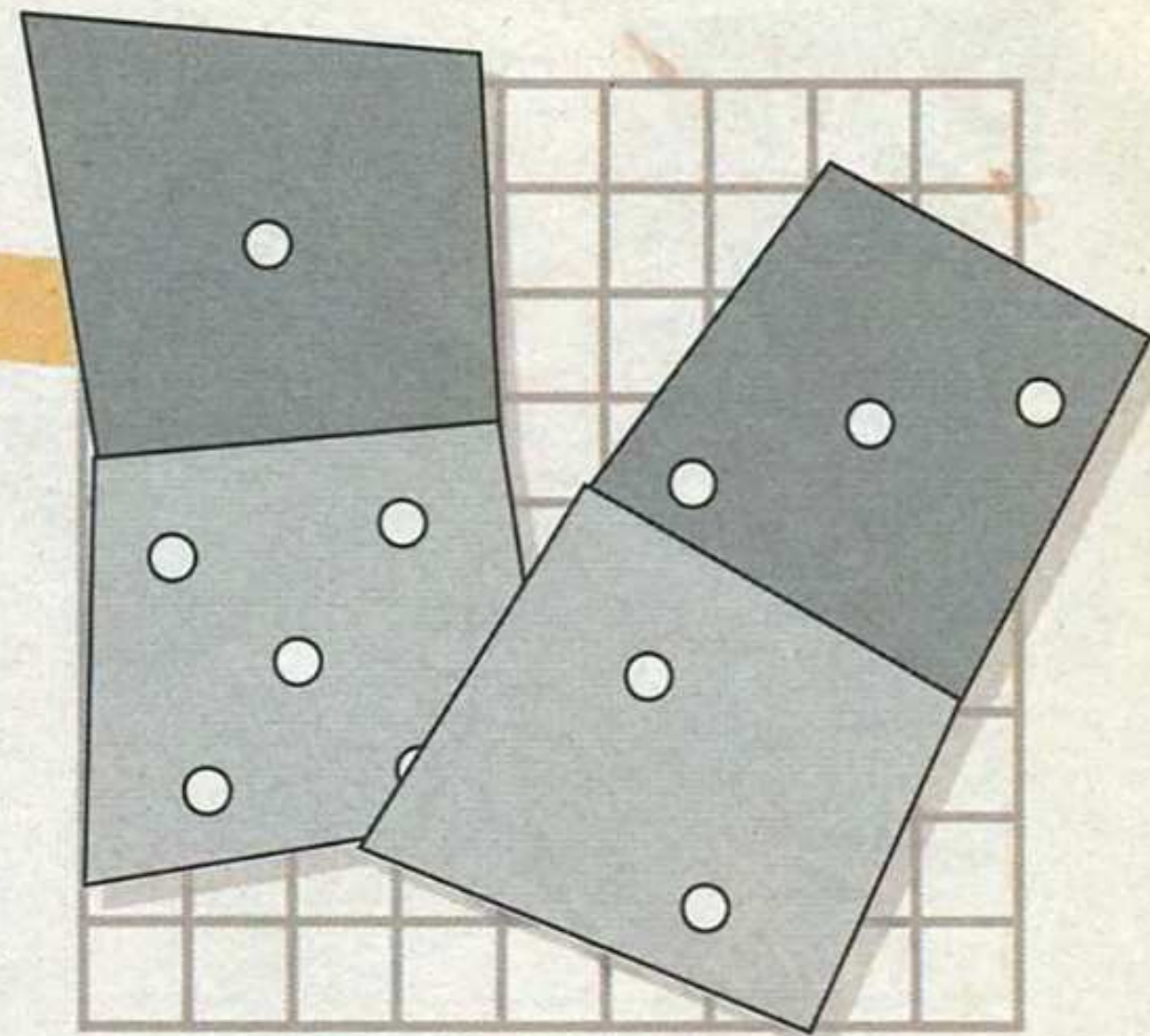
Misja tajna, dzienna, punkty zrzutu są wyznaczone.

#### 2. Alpha Docs.

Terrorysty uprowadzili dwa okręty podwodne o napędzie atomowym, z nuklearnymi głowicami na pokładzie. Konieczne jest poznanie planów terrorystów, dotyczące wykorzystania tych okrętów.

Wrogie patrole bardzo silnie chronią dowódcę okrętu, który aktualnie szykuje te jednostki do wypłynięcia.

Należy przechwycić plany misji (nazwa kodowa — Alpha Documents). Przypuszczalnie znajdują się w głównym kompleksie. Należy także zlikwidować dowódcę okrętu podwodnego. Bez jego wiedzy możliwości operacyjne okrętów staną



się bardzo ograniczone.

Misja ograniczona, nocna, punkty zrzutu nie są określone.

#### 3. Sub Attack.

Terrorysty prawie ukończyli uzbrajanie okrętów w głowice nuklearne. W najbliższym czasie mają one wyjść w morze, nie można do tego dopuścić.

Należy umieścić LTD na obydwu okrętach. Konieczne jest także zniszczenie mostów wykorzystywanych przez terrorystów do transportu zaopatrzenia, zatrzyma to okręty w doku na następną noc, dla przeprowadzenia ataku powietrznego. Użycie LTD umożliwi precyzyjne określenie położenia okrętów i przeprowadzenie skutecznego nalotu.

Akcja klasyczna, dzienna, punkty zrzutu są określone.

#### 4. Wipe Out.

Terrorysty nie stanowią już realnego zagrożenia i nie mogą powstrzymać rządu USA od zaatakowania ich bazy. Z tego powodu zapadła decyzja o ostatecznej likwidacji tego problemu.

Należy umieścić LTD we wszystkich składach zaopatrzenia, jakie posiadają terrorysty. Znajdują się one poza głównymi zabudowaniami, ponieważ zawierają chemikalia o dużym stopniu zagrożenia eksplozją. Zniszczenie tych składów znacznie ograniczy możliwości terrorystów i powstrzyma ich działalność.

Misja ograniczona, dzienna, punkty zrzutu są określone.

### **TEMPERATE**

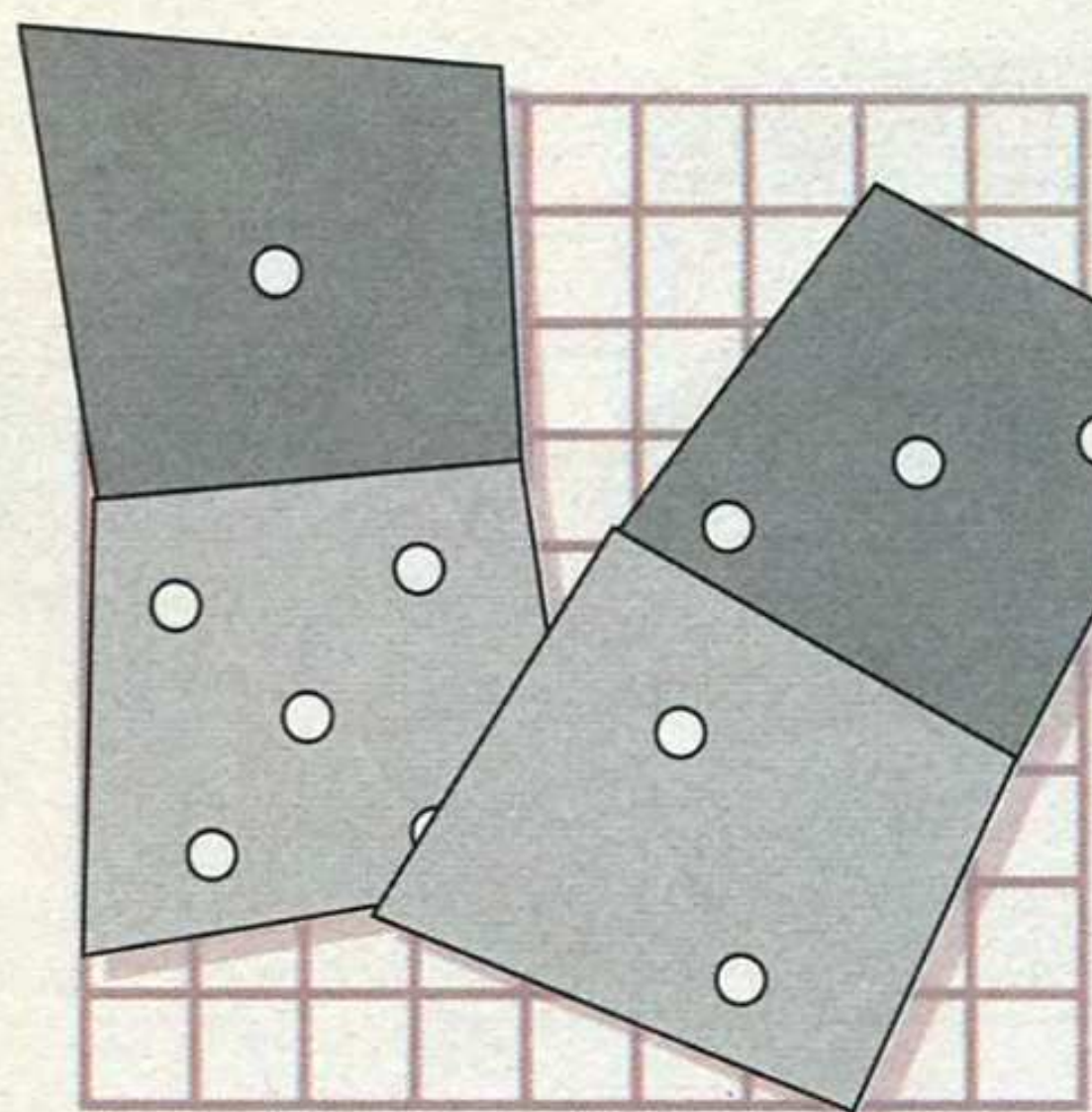
#### 1. Fuel Dumps.

Władzę w pewnym kraju przejęła junta wojskowa. Legalny rząd zszedł do podziemia.

Jednostka specjalna musi stworzyć warunki do przeprowadzenia wielkiego uderzenia w tym rejonie. Należy zniszczyć jak największą ilość wrogich oddziałów, aby ułatwić przyszłe operacje militarne. Celem misji







jest zniszczenie paliwa, które wróg używa do napędu pojazdów swoich jednostek (nosiciele i wyrzutnie pocisków SCUD).

Wróg stworzył rozległą obronę. Paliwo jest przechowywane w wielkich, metalowych cysternach rozproszonych w rejonie akcji. Zniszczenie składów paliwa powstrzyma wroga przed użyciem swoich pojazdów.

Misja klasyczna, nocna, punkty zrzutu są określone.

## 2. SCUD Busting.

Wrogie wyrzutnie SCUD prawdopodobnie nie mogą się przemieszczać. Wywiad planuje ich zniszczenie, zanim wróg zdoła zdobyć paliwo, by je uruchomić.

Celem misji jest zniszczenie możliwie dużej liczby wyrzutni. Można spodziewać się znacznej aktywności w rejonie postoju pojazdów — ich załogi przygotowują je do odjazdu. O ile będzie to możliwe, należy zniszczyć wszystkie wyrzutnie.

Akcja ograniczona, dzienna, punkty zrzutu są określone.

## 3. The Complex.

Wróg



przebywa w kompleksie o wysokim poziomie bezpieczeństwa. Posiada również wysoko zaawansowany system komputerowy, zdolny do kontrolowania wielu nuklearnych głowic bojowych.

Należy spenetrować obronę przeciwnika i odebrać procesor sterujący systemem naprowadzania rakiet balistycznych. Należy także zniszczyć system sta-

nowisk broni maszynowej, który uniemożliwia przeprowadzenie skutecznego ataku.

Misja ograniczona, dzienna, punkty zrzutu są wyznaczone.

## 4. Power Cut.

Mimo poniesionych w ostatnim czasie strat, wróg utrzymuje się na swoich pozycjach.

Należy umieścić LTD w kluczowych punktach sieci zasilania (w generatorze, stacjach wysokiego napięcia i w głównym złączu). LTD muszą być także umieszczone na pasie startowym (północna część mapy). Pozwoli to na przeprowadzenie skutecznego ataku powietrznego. Wróg nie posiada odpowiedniego do naprawy szkód zaplecza. Bez elektryczności nie będzie w stanie utrzymać się w tym rejonie.

Akcja ograniczona, dzienna, punkty zrzutu są określone.

W przypadku, gdy do niewoli dostanie się jeden lub większa liczba członków grupy, pojawia się dodatkowa misja:

## Rescue Team Members.

Celem misji jest uratowanie członków oddziału, zaginionych podczas wykonywania poprzedniego zadania. Każdy, który nie zostanie uwolniony zostanie oskar-

żony o szpiegostwo i rozstrzelany. Pomoc ze strony oddziału specjalnego jest ich ostatnią nadzieją. Misja klasyczna, punkt zrzutu jest nieznany.

Po wybraniu misji należy wyjść z opcji przez EXIT.

Pojawia się teraz możliwość skompletowania oddziału -SELECT SQUAD. Można wybrać czterech ludzi. Otrzymują oni pseudonimy: Shark, Tiger, Cobra, Eagle. Każdy z nich posiada pewne, określone cechy i umiejętności:

1. NAME — imię i nazwisko.
2. FITNESS — możliwości, stan fizyczny, stopień przydatno-

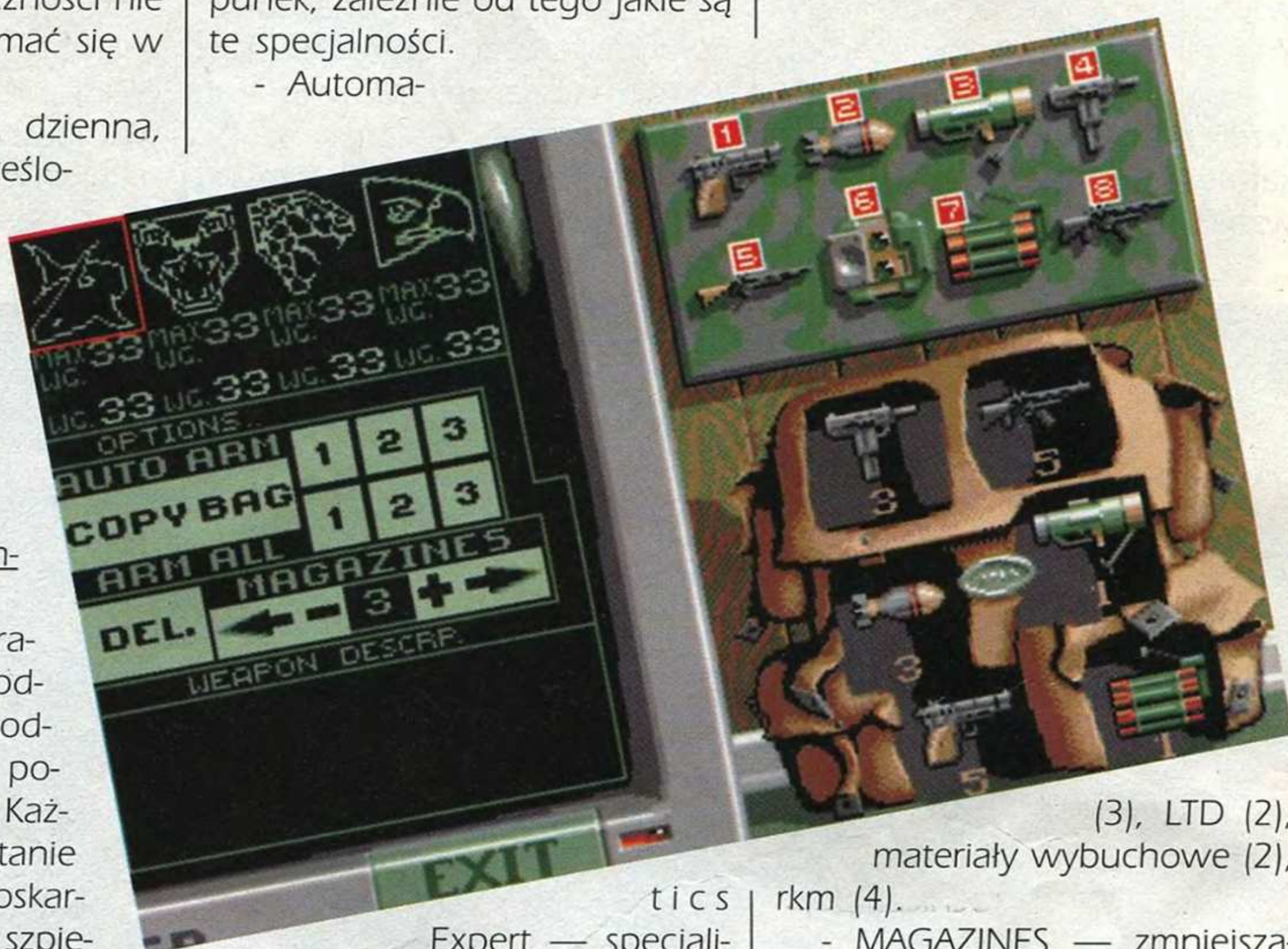
ści do służby (Average — przeciętny, Good — dobry, Excellent — doskonały). W zależności od poziomu przydatności może on przenosić określony ładunek.

3. WGT LOAD — ilość ekwipunku, jaką może unieść — 25, 27 lub 33 kg.

4. RANK — stopień wojskowy (Private — szeregowiec, Corporal — kapral, Sergeant — sierżant, Lieutenant — porucznik, Captain — kapitan). Stopień może być podwyższony po zakończonej sukcesem misji (będzie o tym mowa później).

5. SPECIAL SKILLS — umiejętności specjalne, każdy z członków oddziału posiada inny ich rodzaj, należy dobierać im ekwipunek, zależnie od tego jakie są te specjalności.

- Automa-



tics Expert — specjalista od broni automatycznej.

- Camouflage Expert — specjalista od kamuflażu.

- Electronics Expert — ekspert od systemów elektronicznych.

- Explosives Expert — specjalista od materiałów wybuchowych.

- Rifles Specialist — znawca karabinów wszelkiego typu.

- Rocket Specialist — mistrz w używaniu rakiet LAW.

- Small Arms Expert — ekspert od broni ręcznej (pistoletów).

- Sniping — strzelec wyborowy.

W misjach bierze udział tylko ośmiu ludzi. Każdy zabity członek oddziału to niepowetowana strata.

Gdy wybierzemy skład grupy, należy wyjść z opcji (EXIT). Teraz można skompletować odpowiednio dla danej akcji wyposażenie -SELECT WEAPONS.

Poniżej symbolu oznaczające-

go daną osobę znajduje się szereg dodatkowych informacji:

- o maksymalnej wadze ekwipunku (MAX WG.), jaki może unieść dana osoba,

- o aktualnej wadze ekwipunku,

- AUTO ARM — wyposażenie wybranej osoby w jeden z 3 rodzajów uzbrojenia,

- ARM ALL — wyposażenie całego oddziału,

- Typ 1 — 19 kg: Browning (2 magazynki), granaty (3), LAW (1), rkm (2).

- Typ 2 — 26 kg: granaty (2), LAW (2), Sterling (3), Lee-Enfield (3), materiały wybuchowe (2).

- Typ 3 — 31 kg: granaty (3), LAW (1), Sterling

(3), LTD (2), materiały wybuchowe (2), rkm (4).

- MAGAZINES — zmniejszanie, albo zwiększanie ilości ekwipunku lub magazynków,

- DEL — rezygnacja z dotychczasowego uzbrojenia.

Po wyekwipowaniu całego oddziału (zależnie od zadanej misji oraz ich umiejętności specjalnych) można rozpocząć akcję — ENTER WARZONE.

Jeżeli punkty zrzutu były wcześniej wyznaczone, następuje natychmiastowe przejście do rejonu działań. Jeżeli nie, należy wybrać na mapie miejsce, w którym wylądaje każdy członek grupy (SELECT ... DROP POINT).

Cele misji nie są na tej mapie oznaczone, można jednak zapoznać się z aktualnymi danymi wywiadu o położeniu poszczególnych żołnierzy wroga.

Podczas misji ekran podzielony jest na dwie części. Górna, to widok terenu, na jakim znajduje się aktywna postać.



[Alt-Q] — restart gry.  
[Alt-P] — pauza.  
[Help] — w lewym,



górnym rogu ekranu pojawia się miniatura mapy (fragment dużej mapy), zawierająca widok najbliższej okolicy. Znacznie ułatwia orientację w terenie.

Dodatkowo za pomocą klawisza [Return] można uzyskać podział ekranu na cztery części przedstawiające sytuację, w jakiej znajduje się każdy żołnierz oddziału (coś w rodzaju podziału ekranu z gry Pacific Islands, jednak realizacja firmy MicroProse w Special Forces jest niższej jakości).

W lewym, górnym rogu znajduje się Shark, obok Tiger, w lewym, dolnym — Cobra, obok Eagle. Mapka pomocnicza pojawia się tutaj w środku ekranu.

W dolnej części ekranu znajduje się panel kontrolny.

Klawisze funkcyjne służą do aktywizowania postaci:

[F1] — Shark, [F2] — Tiger, [F3] — Cobra, [F4] — Eagle.

Jedno naciśnięcie powoduje przedstawienie panelu kontrolnego danego żołnierza (wykonuje on dalej swoje zadanie i samodzielnie prowadzi ogień...), drugie — aktywizuje postać. Pojawia się wtedy krzyżyk kursora wskazujący kierunek, w którym obrócona jest postać (linię ognia jego broni).

Z panelu kontrolnego może-



my uzyskać następujące informacje:  
1. Symbol aktualnie aktywnej postaci [F1, F2, F3, F4].

2. Nóż komandoski lub przeładowywanie broni [Tab].

3. Aktualnie aktywny typ wyposażenia (poniżej znajduje się, z lewej strony — ilość pełnych magazynków, po prawej —

ilość amunicji w używanym magazynku lub ilość jednostek wyposażenia jakie przenosi dana osoba).

[A] — pistolet lub karabin maszynowy (jeżeli postać wyposażona jest w oba typy broni, należy jeszcze raz nacisnąć ten sam klawisz, by wybrać drugi rodzaj broni).

[D] — LTD.

[G] — granaty.

[H] — pistolet.

[L] — rakiety.

[R] — karabin.

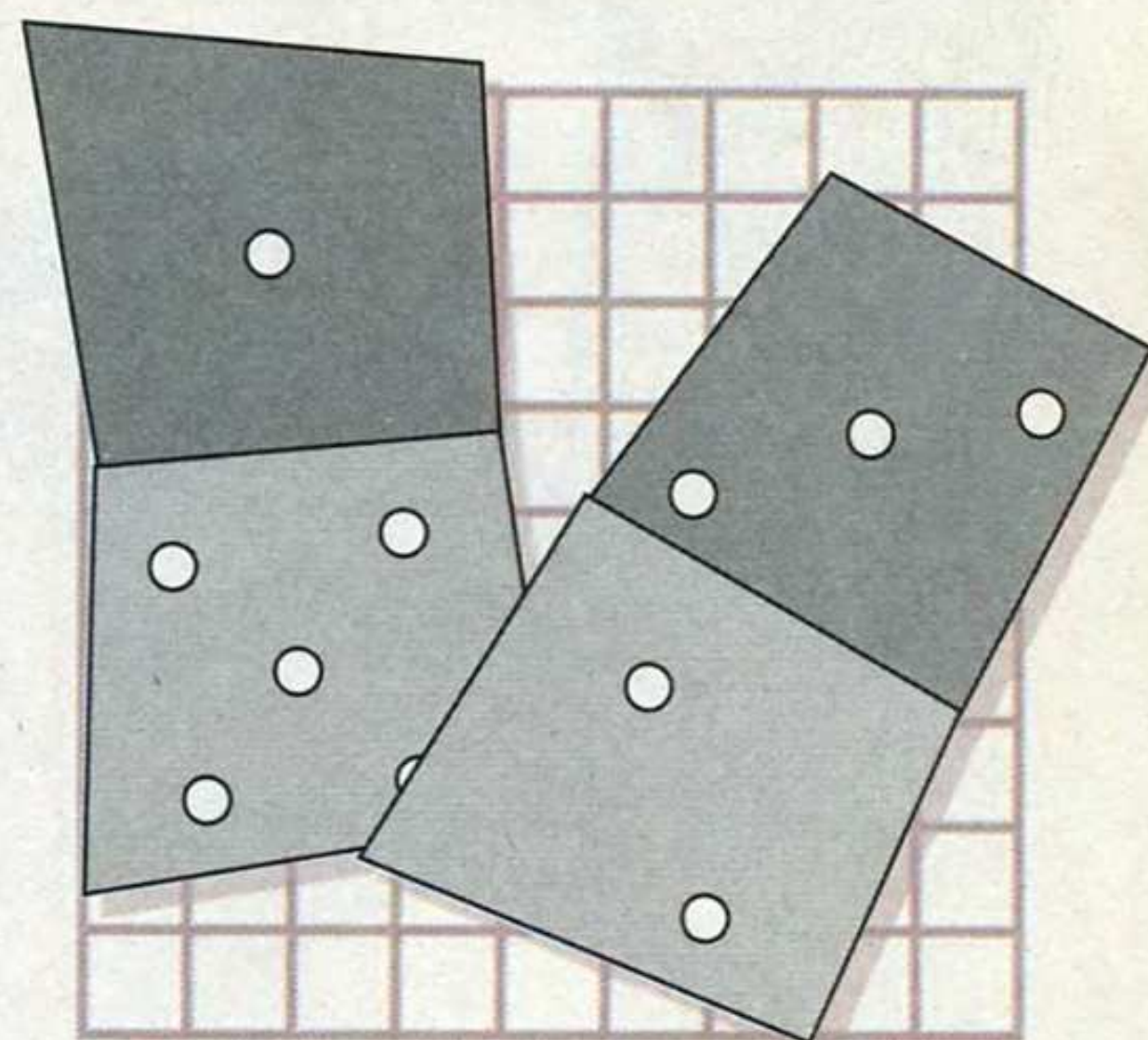
[X] — materiały wybuchowe. Można także przeglądać wyposażenie przy pomocy klawiszy [x], ['] lub z klawiatury numerycznej [+], [-].

[Fire] lub [Space] — strzał, rzut granatem, umieszczenie LTD lub ładunku wybuchowego.

4. Mini-radar — pokazuje aktualne położenie członków grupy (obszar radaru odpowiada obszarowi całego terenu akcji). Żółty punkcik, to aktualnie aktywna postać, pozostałe są oznaczone kolorem białym.

5. Szyk oddziału, zmieniamy go klawiszem [F]. Występują możliwości:

- indywidualny — każda postać porusza się oddzielnie,
- czwórkowy — trzech ludzi otacza aktualnie aktywnego żołnierza, cały oddział porusza się w tym sa-



nujemy przy pomocy klawiszy [1] — [9] z klawiatury numerycznej.

7. Stan zdrowia danej postaci. Z każdym trafieniem zmniejsza się wysokość kolumny, gdy zmieni ona kolor na czerwony, sytuacja jest krytyczna. Je-



dyną radą jest odpoczynek w ukryciu. Kamuflaż uaktywniamy przy pomocy klawisza [C]. Należy jednak pamiętać, że nie zawsze istnieje możliwość ukrycia — należy wykorzystywać drzewa, budynki...

8. Czas trwania akcji. Na poziomie Elite może pokazywać ile jeszcze czasu zostało do ewakuacji, aby misja została uznana za zakończoną sukcesem (zmniejsza się).

9. Aktualnie aktywny tryb sterowania postacią:

- joystick [Alt-J] — zwykłe sterowanie, strzał — [Fire],

- klawiatura [Alt-K] — aby uzyskać np. kierunek północno-wschodni, należy wcisnąć jednocześnie dwa klawisze: [góra] i [prawo], strzał — [Space].

Jest to także okno komunikatów. Można dokonać przeglądu ostatnio otrzymanych informacji — [1] — [9] z klawiatury głównej.

Inną możliwością sterowania

- dwójkowy — następuje podział na dwie dwuosobowe grupy, jedną prowadzi Shark, drugą — Cobra.

6. Wskaźniki stanu ładunków wybuchowych:

- kolor zielony — żaden nie jest aktywny, niestety nie widać tutaj jaką ilość materiałów wybuchowych przenosi dana postać (zawsze jest dziewięć sygnalizatorów),

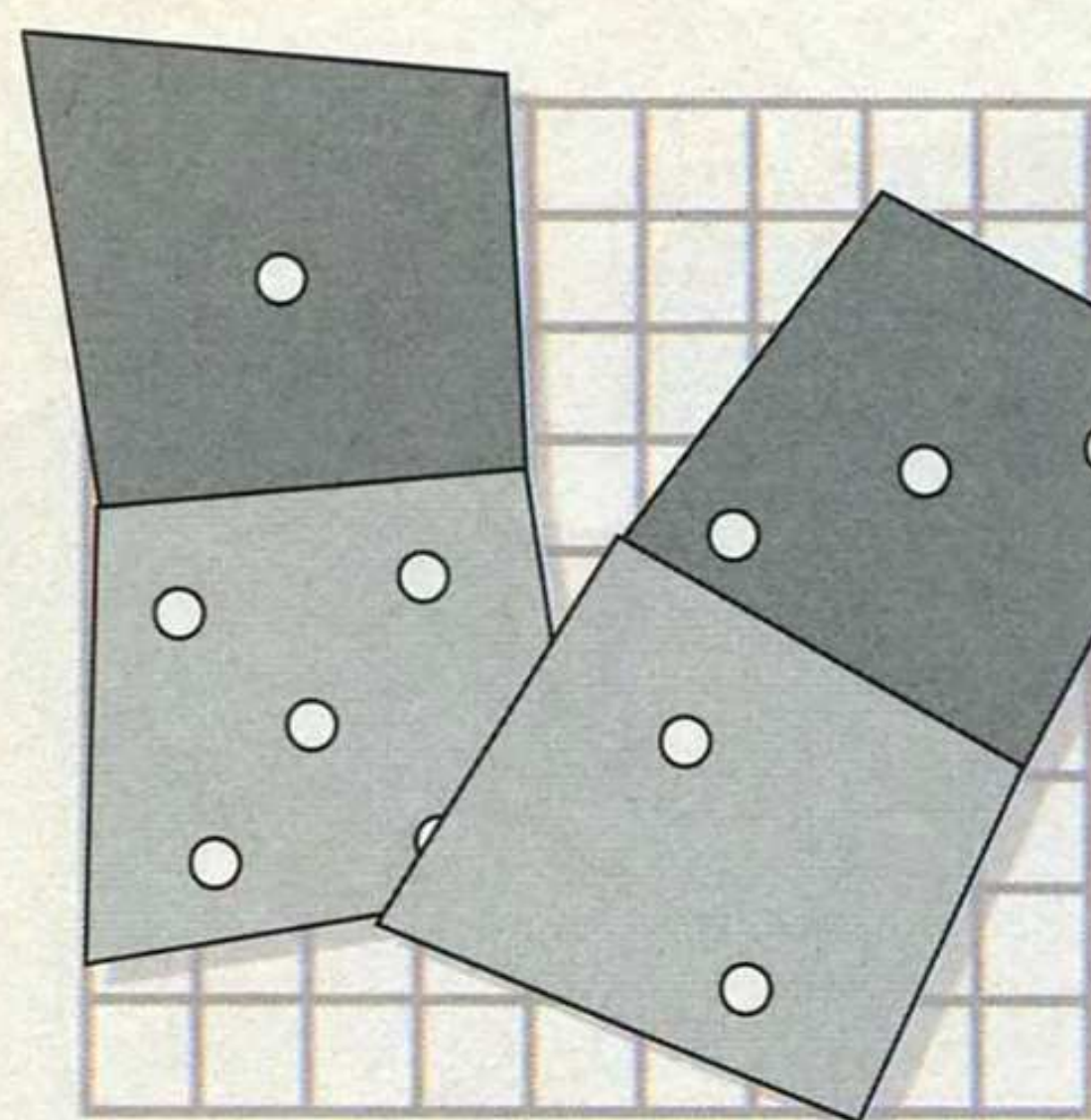
- czerwony — ładunek jest założony, gotowy do odpalenia,

- czarny — materiał został wysadzony.

Każdy z członków grupy może odpalać wyłącznie te ładunki, które sam założył (jeżeli zginie w czasie akcji, nim je odpali, nie będzie można ich uaktywnić).

Materiały wybuchowe deto-





grą jest użycie dużej mapy [Undo] — SCALED TERRAIN MAP. Można na niej obserwować położenie wykrytych wrogich żołnierzy, zapoznać się z terenem akcji oraz wykonywać przesunięcia członków oddziału.

[G] — siatka współrzędnych (przydatna na wyższych poziomach do odnalezienia celów misji). Współrzędne poziome są oznaczone literowo (A-D), pionowe — cyfrowo (1-4).

[D] — miejsca umieszczenia LTD — VIEW LTD POSITIONS - cyfry czerwonego koloru.

[I] — aktualny raport wywiadu — LATEST ENEMY INTELLIGENCE REPORT - położenie wrogich oddziałów.

[P] — punkty zrzutu (duże białe okręgi); tylko z tego miejsca oddział może być ewakuowany po zakończeniu misji. Jeżeli punkty zrzutu nie są z góry wyznaczone, a misja jest tajna lub klasyczna, wtedy grupa może odlecieć śmigłowcem z dowolnego rejonu mapy. Opcja ewakuacji — PICKUP TEAM MEMBERS — uaktywniana przez [Esc]. Jest ona aktywna nie tylko na mapie, ale także na ekranie akcji.

[X] — VIEW PLASTIQUE POSITIONS — rozmieszczenie ładunków wybuchowych założonych przez aktualnie aktywną postać (czerwone cyfry).

Na najniższym poziomie cele misji są oznaczone małymi, białymi okręgami.

Postacie są pokazane na mapie jako białe cyfry (aktualnie aktywna — migocze).

Postać aktywną (po dwukrotnym użyciu klawisza funkcyjnego na ekranie akcji) można kierować przy pomocy joysticka lub klawiatury (kierunek marszu wyznacza mały czerwony punkcik).

W przypadku, gdy żadna z postaci nie jest aktywizowana, można wyznaczać na mapie punkty docelowe przemieszczeń -DESIGNATE ... DESTINATION. Należy wybrać żołnierza [F1] - [F4]. Pojawi się wtedy biały okrąg i łącząca aktualną pozycję osoby z jego środkiem czerwona linia. Należy przesunąć kursor na punkt celu i zatwierdzić decyzję — [Space]. Opcja ta posiada pewne ograniczenia, w zależności od wybranego szyku:

- pojedynczy — można wyznaczyć cel dla dowolnej postaci,
- dwójkowy — można przemieścić tylko prowadzących — Shark, Cobra,
- czwórkowy — można wyznaczyć punkt przeznaczenia tylko prowadzącemu grupę.

Po zakończeniu zadania (ewakuacji grupy) pojawia się raport -MISSION REPORT.

Podane są tutaj informacje:

- o ilości przeciwników zlikwidowanych przez daną postać (NO OF ENEMY ELIMINATED) — informacja istotna przy odzna-

każdej akcji używany jest Roster Disk.

Po ukończeniu każdego z serii zadań pojawiają się gratulacje, po zakończeniu wszystkich szesnastu misji, można kontynuować grę tylko przez wybór nowej jednostki.

Uwagi praktyczne:

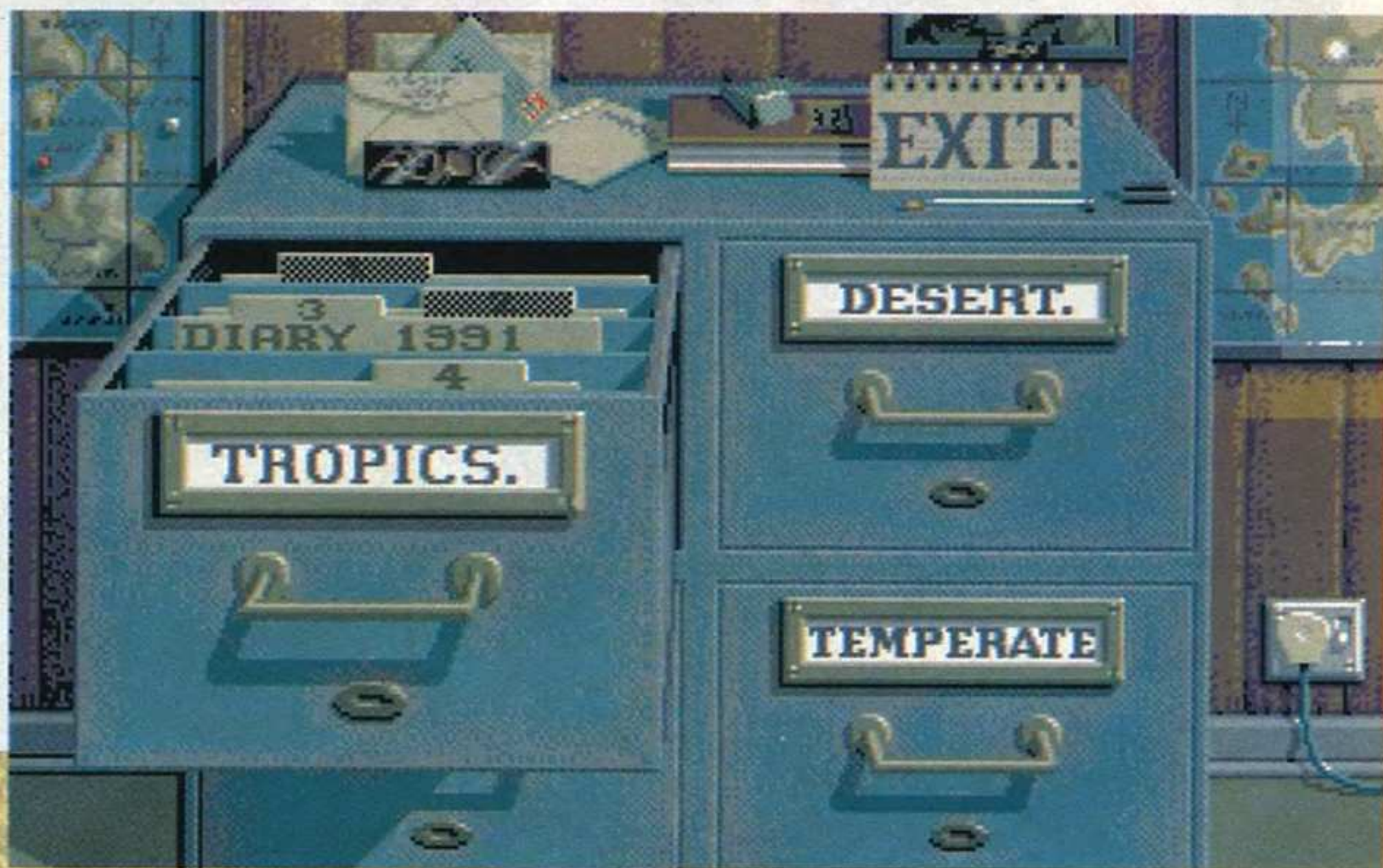
1. Warto korzystać z dużej mapy terenu — ułatwia działanie i przyspiesza akcję.

2. Bardzo przydatna do orientacji w terenie jest miniatura mapki okolicy.

3. Czołgi i wyrzutnie SCUD

9. Tylko w sytuacji, gdy brakuje nam czasu, należy poruszać się pojedynczo — najlepsze efekty przynoszą akcje dwuosobowych grup.

W pierwszym momencie gra Special Forces może wydawać się bardzo skomplikowana. Są to tylko pozory, obsługa jest prosta i łatwa do opanowania. Special Forces jako jedyna w swoim rodzaju gra może zadowolić nie tylko lubiących strzelaniny graczy (nie brak tutaj ostrych potyczek), ale także amatorów gier strategicznych



(choć nie jest zbyt rozbudowana pod tym względem, ważne jest jednak dobre zaplanowanie akcji).

Firma MicroProse postarała się, jak zwykle, o dość dobre odtworzenie realiów pola walki, choć bez uciążliwej doskonałości.

Jednym słowem — gra jest warta polecenia.

Opis sporządzono w oparciu o wersję na komputer Atari ST.

**Jacek Ilczuk**

czaniu i awansach,

- MISSION STATUS — czy misja została zakończona zwycięstwem (SUCCESSFUL), czy porażką (UNSUCCESSFUL),
- ilość zdobytych punktów (POINTS).

Następnie można zapoznać się ze stanem grupy po zakończonej akcji. Dowiedzieć się, jak naczelne dowództwo oceniło przeprowadzoną akcję, ilość awansów (PROMOTIONS) i odznaczeń (DECORATIONS), jakie zostały przyznane do rozdzielenia wśród członków oddziału.

Należy wybrać dowolnych żołnierzy, awansować ich (PROMOTE) i odznaczyć (DECORATE).

Użycie opcji EXIT powoduje przejście do ekranu wyboru jednostki. Do zapisu stanu gry po

niszczymy przy pomocy ładunków wybuchowych, a nie rakiet LAW.

4. Granaty są znacznie lepszą bronią niż rakiety LAW — są lżejsze, a ich możliwości porównywalne.

5. Ładunki wybuchowe są potrzebne także do dostania się na teren znajdujący się za zamkniętymi bramami.

6. Nie należy stać blisko miejsca wybuchu!

7. W przypadku braku granatów i rakiet, do zniszczenia stanowisk karabinów maszynowych można użyć ładunków wybuchowych.

8. Można skorzystać z pozorowanego wybuchu, aby odciągnąć część sił przeciwnika — aktywność wroga znacznie wzrasta w miejscu, w którym niedawno eksplodował ładunek.



## SPECIAL FORCES

MicroProse 1992  
Zręcznościowa  
Amiga, Atari ST

Grafika		80%
Dźwięk		75%
Grywalność		80%
Pomysł		85%
Ogółem		80%





# DESERT STRIKE

**CAŁKIEM NIEDAWNO, NA POČĄTKU 1991 ROKU, W REJONIE ZATOKI PERSKIEJ ROZPĘTAŁO SIĘ PIEKŁO, WOJSKA AMERYKAŃSKIE UDERZYŁY NA OKUPOWANY PRZEZ IRAK KUWEJT, ROZPOCZĘŁA SIĘ OPERACJA PUSTYNNNA BURZA. SIŁY POWIETRZNE ODEGRAŁY W NIEJ ZNACZNĄ ROLĘ, A JEDNYM Z NAJWAŻNIEJSZYCH ICH ZADAŃ BYŁO NISZCZENIE WYRZUTNI POCISKÓW TYPU SCUD. POWSTAŁO NAWET KILKA FILMÓW NA TEN TEMAT, A TAKŻE KILKA GIER (NP. "WAR IN THE GULF" I "DESERT STRIKE"). MOIM ZDANIEM, WŁAŚNIE "DESERT STRIKE" NAJLEPIEJ ODDAJE ATMOSFERĘ TAMTYCH WOJENNYCH DNI. "BOHATEREM" GRY JEST ZAŁOGA ŚMIGŁOWCA TYPU APACHE, MAJĄCA DO WYKONANIA WIELE CIEKAWYCH MISJI.**

Wbrew pozorom, nie jest to program symulacyjny, lecz niesamowicie wykonana strzelanina. Gra Desert Strike istniała już na konsolach Sega Mega-Drive, od-

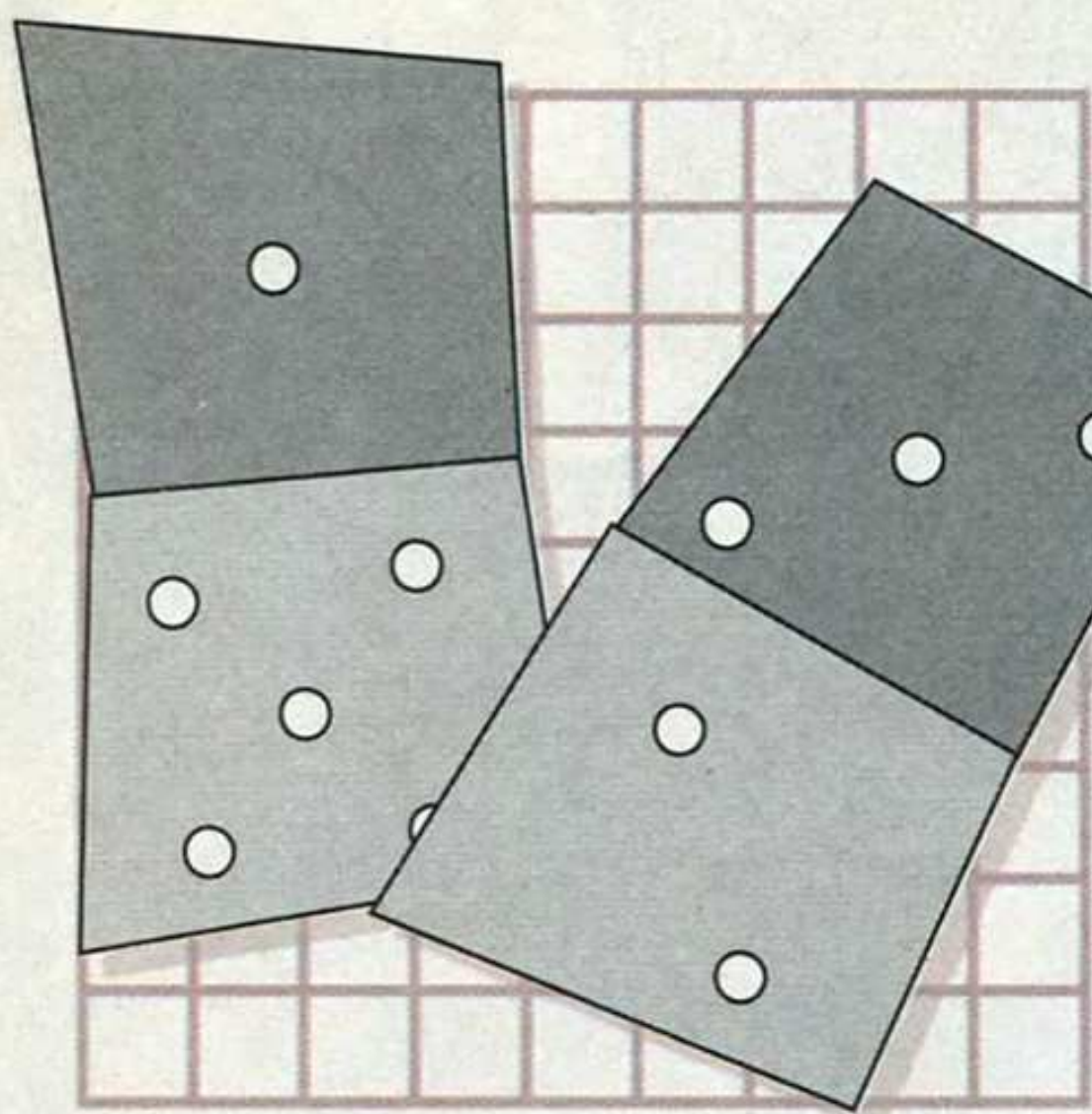
nosząc niesamowite wręcz sukcesy — "siedziała" sobie na pierwszym miejscu bestsellerów przez dobrych kilka miesięcy. Również w znanych zachodnich pismach

komputerowych (np. Amiga Action), "Desert Strike" ulokował się na pierwszej pozycji. Autorzy zasłużyli sobie na tak duży sukces poprzez ogromny wkład pracy

nad scenariuszem, oprawą graficzną i dźwiękową całej gry. W porównaniu z innymi tego rodzaju grami, "Desert Strike" wypada zaskakująco dobrze. Moim zda-







niem, jest to NAJLEPSZA strzelanina, w jaką ostatnio grałem. Mamy określone zadania (na podst. prawdziwych misji), a nie strzelanie do różnorodnych stworów, stateczków kosmicznych lub innych paskudztw.

Gra składa się z czterech etapów, z których każdy podzielony jest na kilka misji. Wszystkie misje danego etapu toczone na jednym terenie, nie występują tutaj poszczególne sekcje itp. Większość misji polega na zniszczeniu jakiegoś obiektu, ale nie zawsze. Przynajmniej w każdym z etapów dostaniemy jedną niety-

pową misję, w której np. uwalniamy jeńców wojennych, porywamy inżyniera, autobusem transportujemy ludzi, itp. Występuje duże zróżnicowanie powierzonych nam zadań, z pewnością nikt nie będzie się nudził podczas ich wykonywania.

Nasze prawdziwe zadanie polega na udaremnieniu zamiarów Kilbaba, szalonego dyktatora ("leko" nadużywającego alkoholu), który otrzymał pseudonim Mad Man (wariat, szaleniec).

Gry powinniśmy rozpocząć od wyboru pilota, z których każdy ma określone zdolności. Jeden

świetnie manewruje śmigłowcem, drugi ma sokołe oko, trzeci wspaniale ratuje ludzi, jeszcze inny jest maniakiem prędkości. Różne menu programu pozwalają również na określenie, w jaki sposób będziemy sterowali maszyną (joystick, mysz lub klawiatura). Możemy od razu przejść do bardziej zaawansowanych misji, oczywiście o ile znamy odpowiednie hasło.

Przejdźmy jednak do konkretnych zadań. Rozpoczynamy startem ze statku-bazy, wrócimy tam po zakończeniu wszystkich misji, albo gdy coś bardzo "sknocimy". Wylatujemy teraz na teren akcji. Sprawdzamy na mapie położenie pierwszego celu i lecimy w jego kierunku. Zostaniemy niezbyt mile przywitani (no bo przecież częstowanie gości rakietami nie należy do dobrych manier).

łożenie tych cennych przedmiotów). Energię można uzupełnić również w inny sposób — poprzez znalezienie kilku zaginionych żołnierzy amerykańskich i przetransportowanie ich do najbliższego lądowiska. Każdy uratowany żołnierz to sto jednostek energii dla naszego śmigłowca. Ukończenie gry nie będzie łatwe, ale poprzez właściwe planowanie całej akcji powinniśmy tego dokonać.

Bardziej wtajemniczeni w działanie swojego komputera mogą użyć programowych lub sprzętowych "wy-



trychów", aby całkowicie ochronić śmigłowca przed zestrzeleniem. Ostrzegam jednak, na każdym etapie są inne adresy, pod którymi znajduje się np. liczba jednostek energii. Nieumiejętne szperanie w pamięci komputera,

albo na dyskietce, może zakończyć się nawet trwałym uszkodzeniem programu!!!

Powróćmy jednak do gry. Obszar, na którym rozgrywa się akcja jest dosłownie najeżony różnego rodzaju pułapkami, wrogimi żołnierzami, czołgami, wyrzutniami rakiet, tak więc uważajmy na wszystko co się rusza. Oczywiście, pamiętamy o tym, że do zlikwidowania pojedynczego żołnierza wroga wystarczą dwa pociski z działka, użycie rakiety Hellfire to lekka przesada. Sprawa nieco się komplikuje, gdy mamy przed sobą czołg lub wyrzutnię rakiet. Wówczas najlepiej wystrzelić kilka rakiet typu Hydra. Jeżeli ujrzymy radar z wyrzutnią SAM, wówczas bez namysłu odpalajmy rakietę Hellfire, taki samobieżny zestaw p-lot może szybko nas namierzyć i zestrzelić.

Podczas atakowania dość du-

żego celu należy pamiętać, że najpierw "usuwamy" z drogi wszystkie cele naziemne, które mogą nam przeszkadzać w wykonaniu zadania, np. używając działka (nikt nas nie goni, nic nam nie grozi). Oczywiście, fabryki broni chemicznej, czy atomowej, stanowią milion razy większe niebezpieczeństwo dla świata niż czołg, czy wyrzutnia rakiet.

W grze tej występują "inteligentni" żołnierze, widziałem nawet sytuację, w której zagubiony żołnierz amerykański walczył wręcz z wrogiem. Przywódcy wrogich nam krajów, inżynierowie, uciekają od nas przy dowolnej okazji i nie chcą być złapani.

Dopracowana w szczegółach grafika świetnie spełnia swoje zadanie, a digitalizowane dźwięki dodatkowo wzbogacają atmosferę gry.

W sumie gra "Desert Strike" to doskonała zabawa w najlepszym wykonaniu, jak na firmę Electronic Arts przystało.

Zanim zagrałem w tę grę na Amidze, znałem ją z wersji na Sega, niezmiennie mi się ona podobała. Przyjemnie jest więc stwierdzić, że konwersja gry na Amigę, w niczym nie ustępuje oryginałowi na konsoli. Wręcz przeciwnie, autorzy dołożyli nowe sampleowane dźwięki (okrzyki — Help!, Over here!, itp.) i poprawili oprawę graficzną.

Na konsolach Sega istnieje już druga część "Desert Strike" — "Forest Strike", wygląda bardzo obiecująco i jestem praktycznie w 100% pewien, że już niebawem zagramy sobie w nią także na 16-bitowych komputerach.

Opis oparty został na wersji dla komputera Amiga.

**Szymon Grabowski.**



## DESERT STRIKE

Electronics Arts 1992  
Zręcznościowa  
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywaność		85%
Pomysł		90%
Ogółem		85%

### Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group  
ul. Okrężna 3  
02-916 Warszawa  
tel. 642-27-66, 642-27-68  
fax 642-27-69



Program ten nie należy do czołówki uznanych symulacji rajdów samochodowych. Należy raczej do grona tych dobrych, choć nie wybitnych realizacji tego tematu. Pod względem grafiki przypomina słynny Test Drive, również oprawa dźwiękowa nie jest rewelacyjna. Natomiast do istotnych zalet gry Lombard Rally można zaliczyć łatwość prowadzenia samochodu oraz ciekawie rozwiązana "finansowa" obsługa całego rajdu.

W grze dostępne są następujące opcje:

**FULL LOMBARD RAC RALLY** - możliwość startu w pełnym wyścigu, kolejno, na wszystkich dostępnych trasach. Lepiej nie próbować tego robić z niesprawnym samochodem, tym bardziej nie posiadając dodatkowych ulepszeń.

**HARROGATE R TELFORD** - najprostsza trasa. Nagrody: 1 miejsce - 100t, 2 - 60, 3 - 30. Każdy etap podzielony jest na trzy odcinki (Stage) o różnej długości, o innej charakterystyce terenu oraz zróżnicowanych warunkach pogodowych na każdej z wybranych tras:

1. 3550m, Road (droga), Normal (dzień). 2. 2320m, Forest (las), Normal. 3. 2350m, Forest, Night (noc).

**TELFORD R HARROGATE** - każda kolejna trasa jest trochę trudniejsza od poprzedniej. Nagrody: 100, 40 i 20t. Odcinki:

1. 2970m, Forest, Normal. 2. 2750m, Road, Normal. 3. 1640m, Road, Fog (mgła).

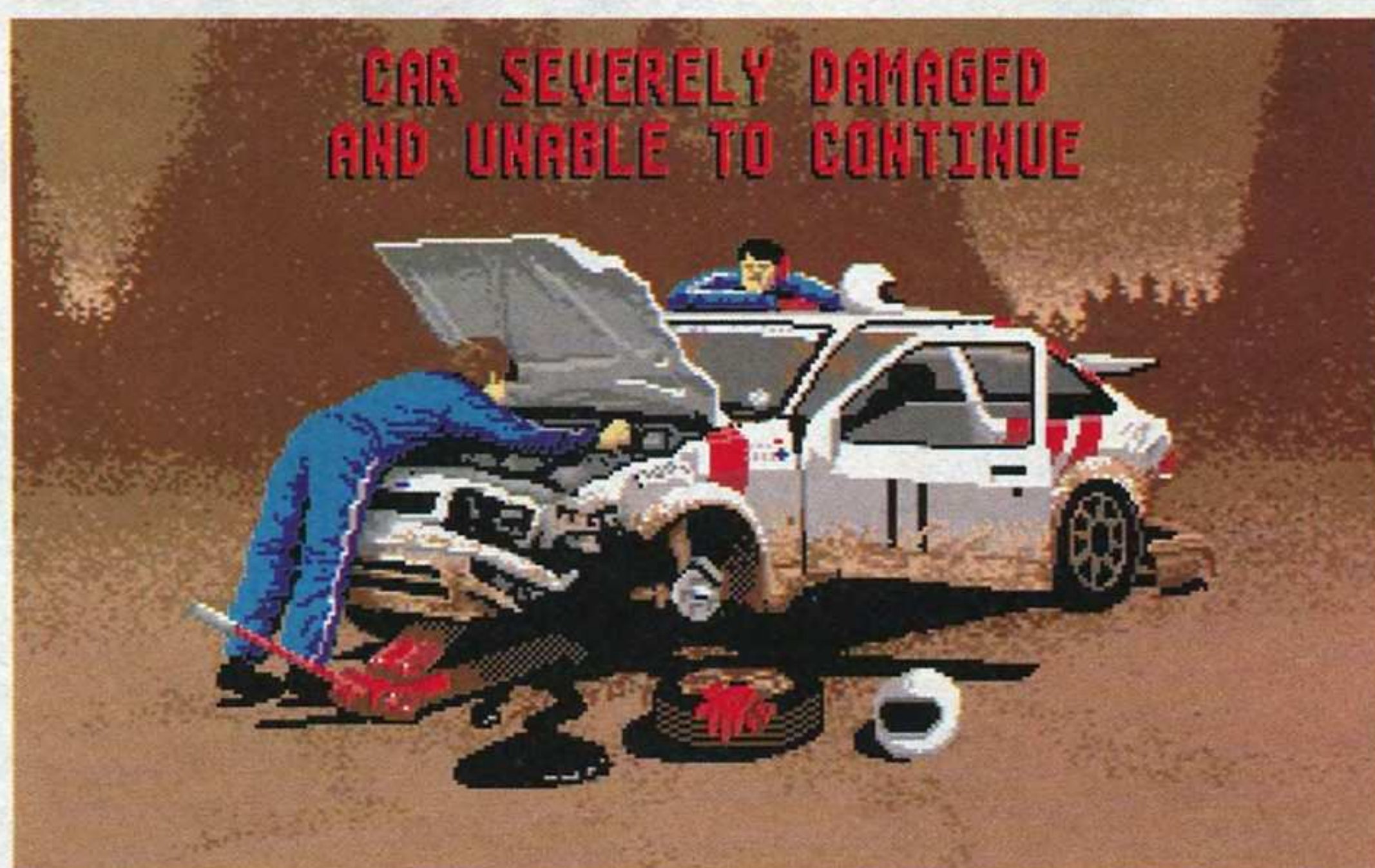
**HARROGATE R CARLISLE** - nagrody: 80, 40, 20t. Odcinki:

1. 2810m, Road, Normal. 2. 3190m, Mountain (góry), Normal. 3. 2340m, Mountain, Normal.

**CARLISLE R HARROGATE** - nagrody: 90, 60, 30t. Odcinki:

1. 2580m, Mountain, Normal. 2. 2120m, Road, Fog. 3. 4210m, Road, Normal.

# LOMBARD RAC RALLY



**HARROGATE R HARROGATE** - nagrody: 100, 40, 20t. Odcinki:

1. 2410m, Road, Normal. 2. 2330m, Forest, Normal. 3. 3500m, Forest, Night.

**PRACTICE** - jazda treningowa.

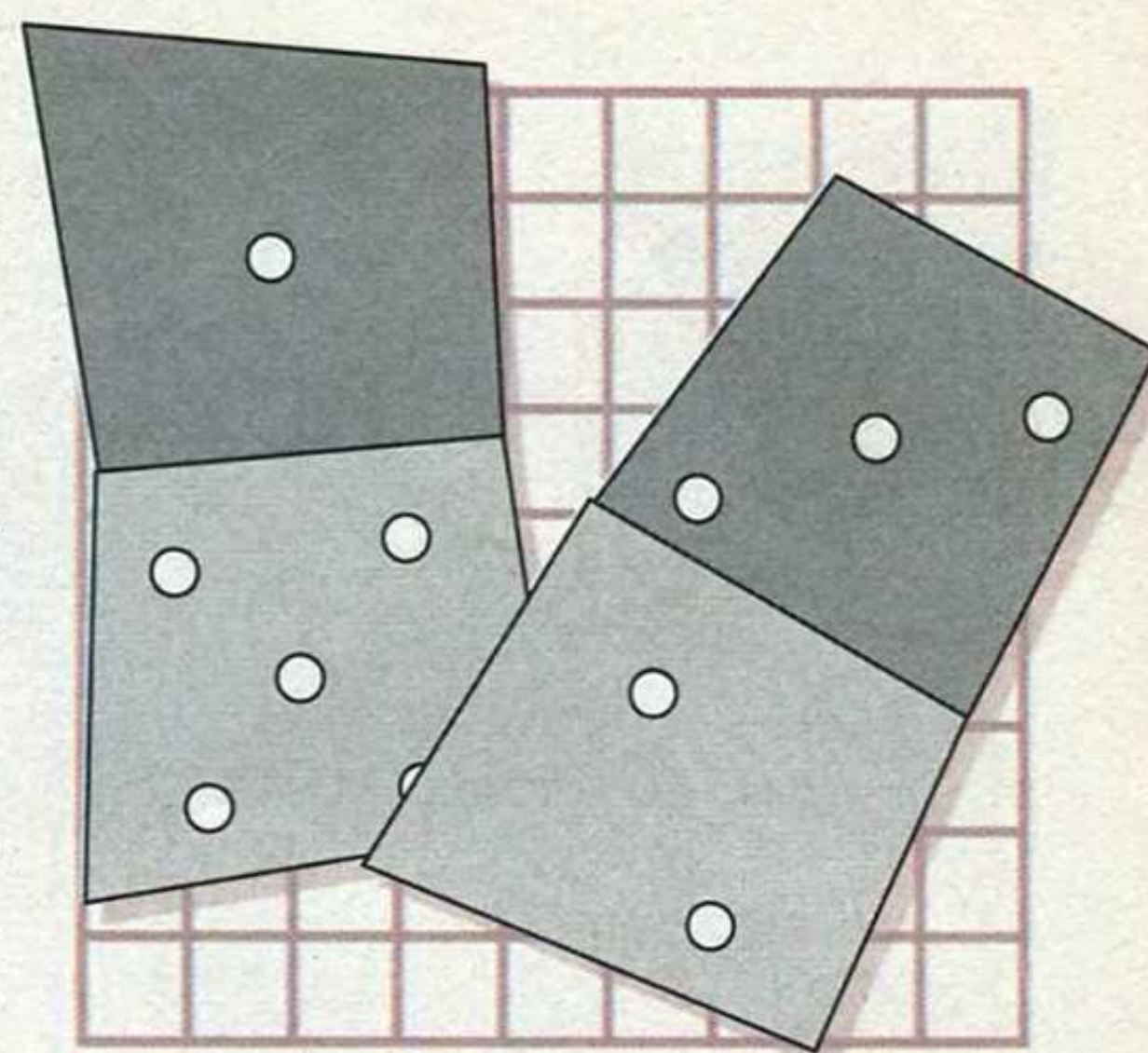
**USE WORKSHOP** - to właśnie ta "finansowa obsługa" rajdu, o której poprzednio wspominałem.

Każdy wyścig powoduje mniej lub bardziej poważne uszkodzenia samochodu, które można tutaj naprawić (pod warunkiem, że posiadamy wystarczającą ilość gotówki (Cash Available). Uszkodzeniu mogą ulegać:

1. Bodywork (karoseria). 2. Suspension (zawieszenie). 3. Engine (silnik). 4. Tyres (opony).

Obok dowolnej "sekcji" samochodu umieszczony jest procentowy wskaźnik zużycia tej części pojazdu oraz wysokość sumy pieniędzy, które należy wydać na naprawę. Można dokonać pełnej naprawy (uaktywnienie odpowiedniej ramki przez przyciśnięcie FIRE) lub tylko częściowej (ponowne naciśnięcie FIRE).

Oprócz napraw możemy dokonać różnych usprawnień samochodu poprzez dokupienie dodatkowych akcesoriów. Dane



a) LIGHTS - STANDARD DRIVING LAMPS: 50t b) LIGHTS - FOG LAMPS 2 OFF: 50t



**TV INTERVIEW** - quiz dotyczący historii wyścigów samochodowych, ze szczególnym uwzględnieniem Lombard RAC Rally. Każda prawidłowa odpowiedź jest nagradzana finansowo, oczywiście każdy popełniony przez nas błąd bije nas po kieszeni. Na udzielenie odpowiedzi wyznaczono limit 40 sekund. Aby ponownie spróbować szczęścia w tej zgadyw-zgaduli, należy wziąć udział w wyścigu na dowolnej trasie.

**DEMO** - demonstracja wszystkich tras wyścigu.

**START AGAIN** - ponowne rozpoczęcie gry.

Opisywaną grę polecam miłośnikom rajdów samochodowych, zwłaszcza tych "łatwych, lekkich i przyjemnych".

Do opisanie gry wykorzystałem jej wersję na Atari ST.

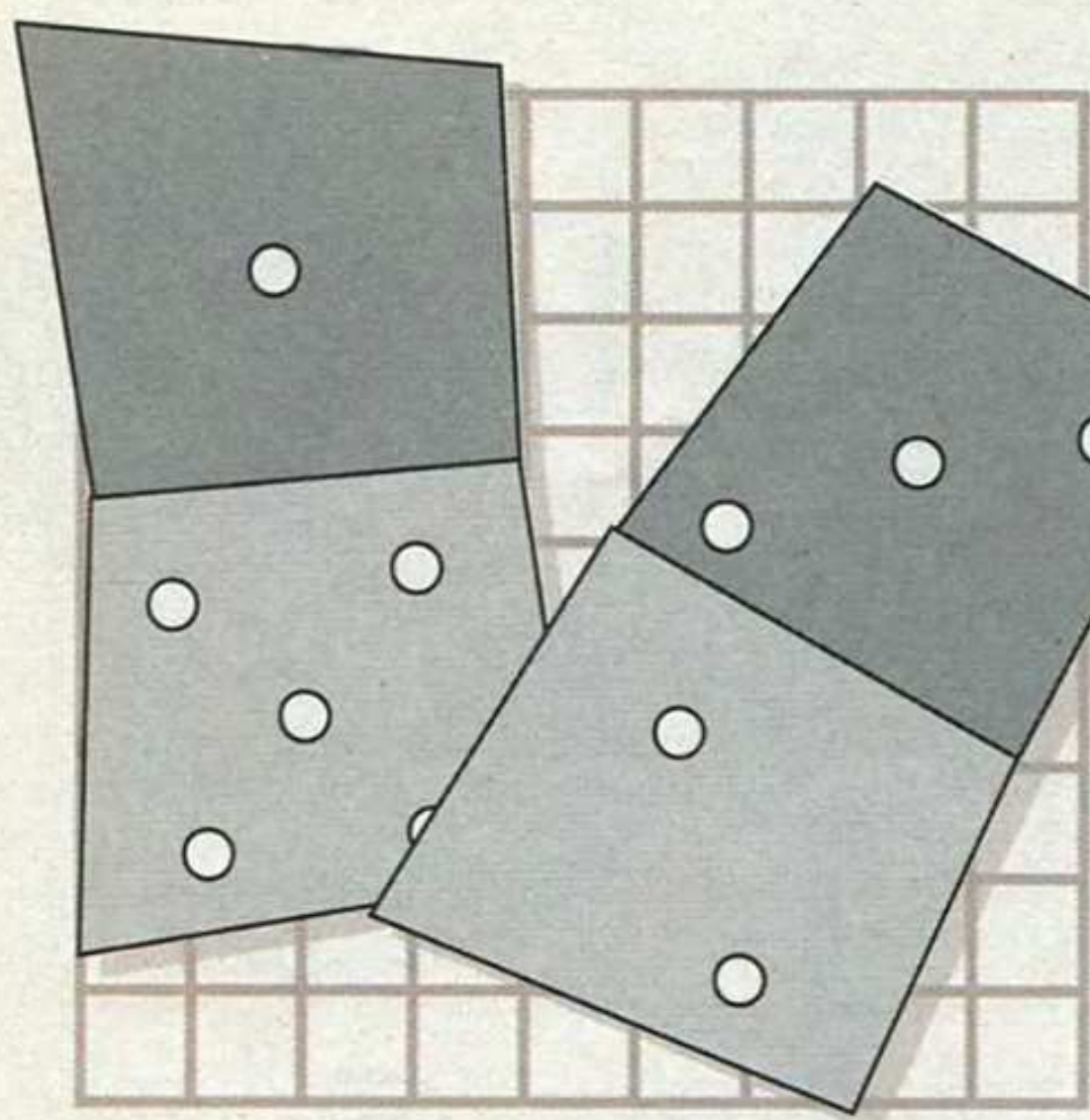
**Jacek Ilczuk**

## LOMBARD RAC RALLY

Maudariu Software 1987  
Symulacyjna  
Amiga, Atari ST

Grafika		70%
Dźwięk		65%
Grywalność		80%
Pomysł		60%
Ogółem		65%





Nie tylko ciekawość popchnęła ludzkość w kosmos na spotkanie obcych cywilizacji. Przeludnienie i degradacja środowiska rodzinnej planety zmusiła do szukania nowych domów. Przestrzeń kosmiczna nie jest gościnną, tylko nieliczne miejsca nadawać się będą do osiedlenia. O każdy skrawek ziemi, nawet ubogi w bogactwa naturalne, toczy-

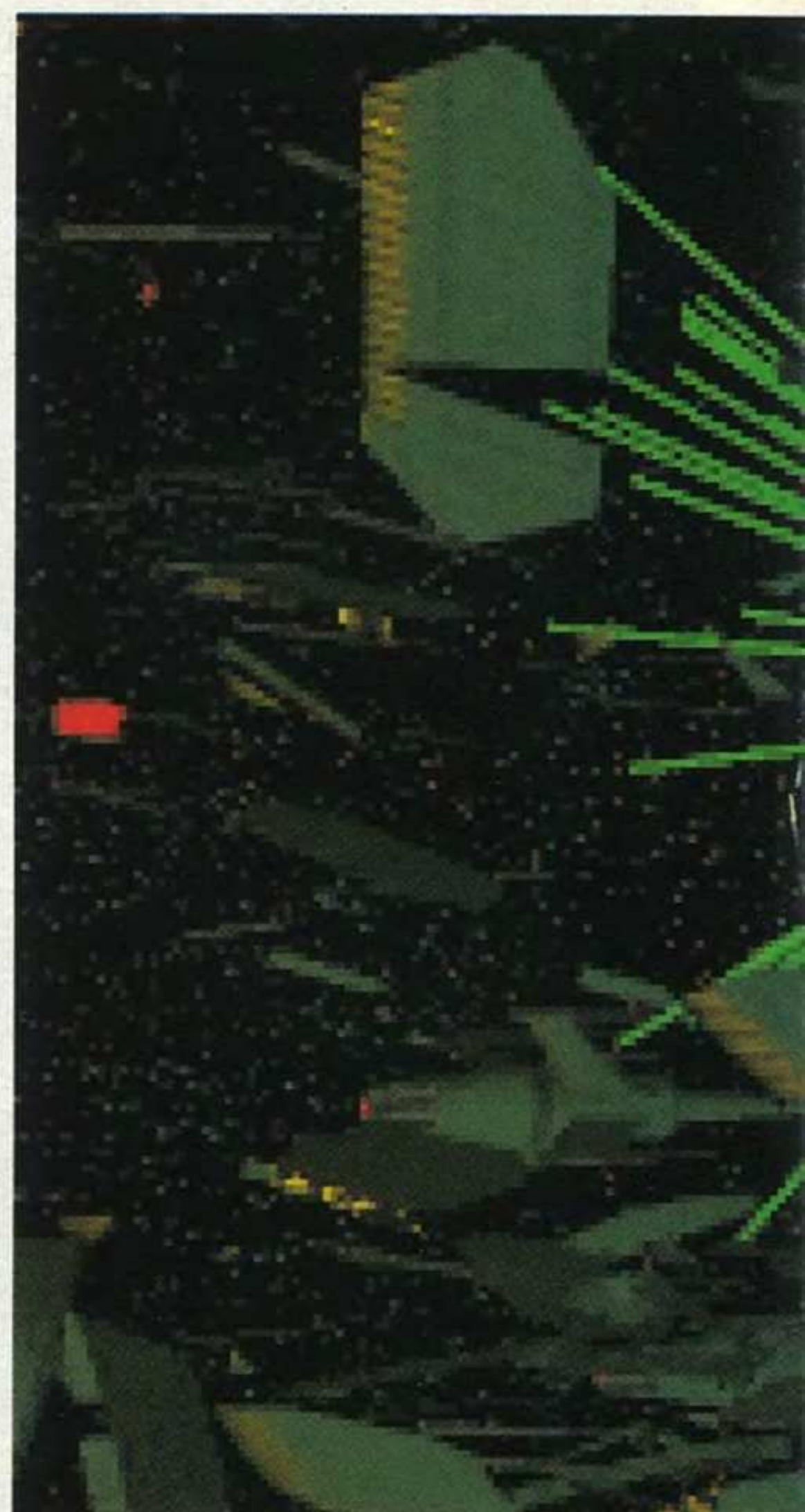
całkiem młode Civilization.

Rozpoczynasz od ustalenia wielkości przestrzeni, w której będziesz tworzył swoje imperium (od Small — najmniejsza, do Huge — przeogromniasta), czyli mówiąc ludzkim językiem, komputer wygeneruje od 24 do ponad 100 ciał niebieskich, w zależności od Twojej decyzji. Następnie wybierasz skalę trudności gry oraz liczbę przeciwników symulowanych przez komputer i przechodzisz do najważniejszego punktu programu — wyboru rasy, której będziesz przewodził. Na ekranie widoczne są nazwy dziesięciu różnych cywilizacji, a

obok pojawiają się wizerunki ich przedstawicieli. Każda z ras ma inne możliwości, inny zestaw specjalności. Decydujesz się na ... i po wciśnięciu tego zakrzywionego klawisza — o... właśnie tego, ekran wstydliwie okrywa się czernią, rozbrzmiewa gong, odkrywa się kurtyna i na przód Zdobywco Kosmosu!

## AKT I

Początki, jak zwykle, są trudne. Dysponujesz niewielkimi siłami: dwoma statkami zwiadowczymi i jednym większym — kolonizacyjnym. Musisz zdobyć



# MASTER OF ORION

"... TYM, KTÓRZY NIGDY NIE BYLI W PRZESTRZENI KOSMICZNEJ, BADANIA W POSZUKIWANIU ODPOWIEDNICH DO ZASIEDLANIA PLANET MOGĄ WYDAWAĆ SIĘ CZYMŚ NIEZWYKLE FASCYNUJĄCYM A PRZYNAJMNIEJ CIEKAWYM. DLA PRAWDZIWYCH KO-

SMONAUTÓW NIE MA NIC NUDNIEJSZEGO. ZŁOKALIZOWANIE GWIAZDY, KTÓRA STANOWI OGROMNĄ PŁONĄCĄ SIĘ KULĘ WODORU PRZEKSZTAŁCAJĄCEGO SIĘ W HEL, JEST DZIECINNIE ŁATWE. PO PROSTU JĄ WIDĄC. NAWET POŚRÓD MROKÓW MGŁAWICY JEST TO JEDY-NIE KWESTIA ODLEGŁOŚCI. PODEJDŹCIE NA OSIEM MILIARDÓW KILOMETRÓW I NATYCHMIAST UJRZycie SWÓJ CEL..."

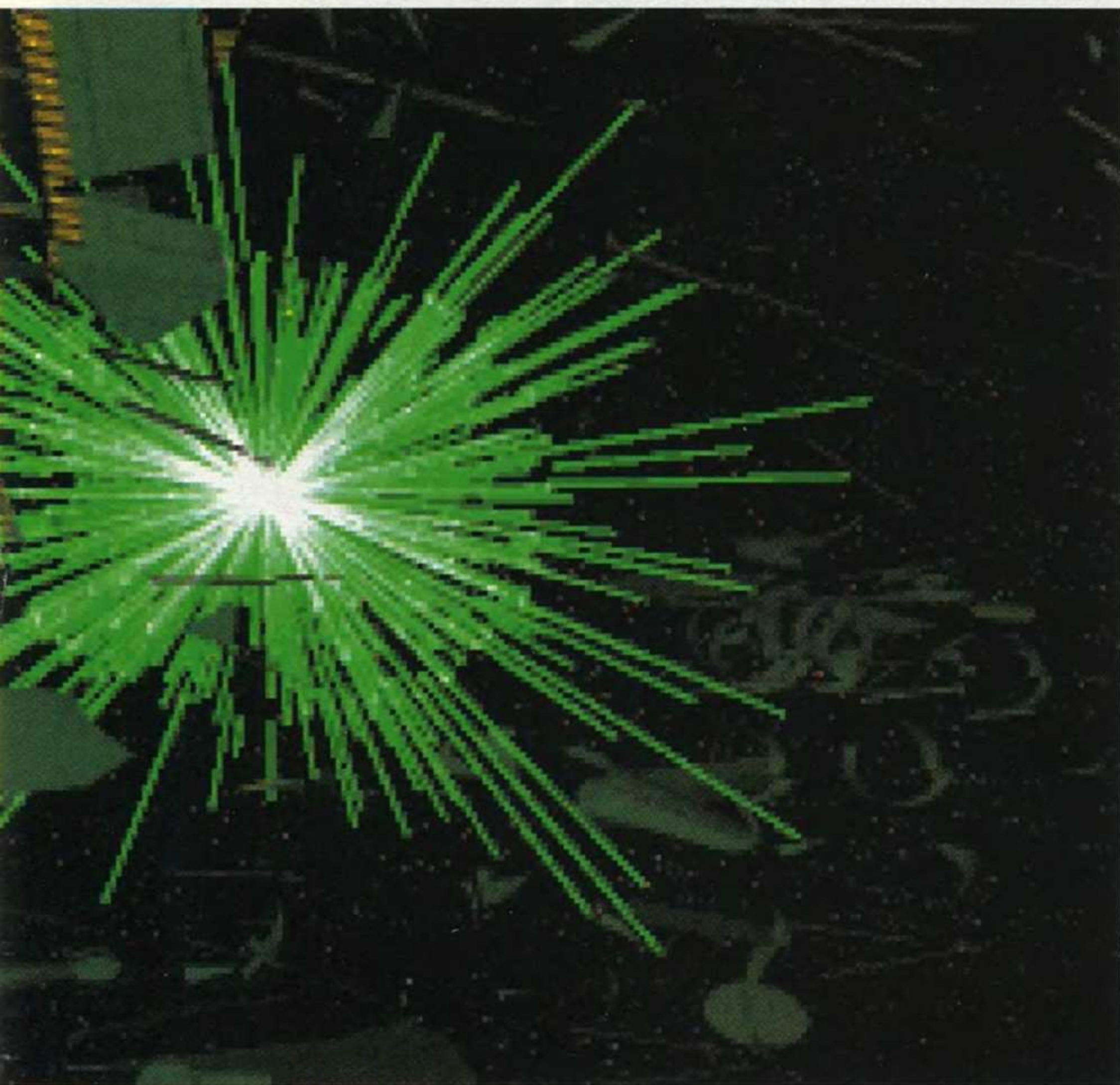
ły się zażarte walki. Kontrola całej galaktyki, to zadanie dla Władcy Oriona.

To właśnie Ty, Drogi Czytelniku, masz zostać Panem galaktyki (nie mylić z Panem elektrykiem). Na początek wystarczy, że po obejrzeniu intro, wybierzesz z Menu opcję New Game i... nie chwycisz za joystick, tylko przypomnisz sobie dobre stare Imperium lub jeszcze

niej bazę. Zbuduj następny statek kolonizacyjny, jak tylko stwierdzisz, że planeta godna stóp Twojej rasy znajduje się w odległości nie większej niż 3 parseki od już zasiedlonego przez Ciebie miejsca — posłuż się zwiadowcami. Ustalając cel misji zwiadowczej, pamiętaj o znaczeniu "kolorów" gwiazd, do których wyruszasz. Po założeniu nowej bazy, prześlij na nią (TRANSPORT) 10-30 mln kolonistów. Z czasem, gdy Twoje włości obejmą już kilka planet, zwiększ do maximum rozwój przemysłu, oczywiście nie naruszając równowagi ekologicznej.



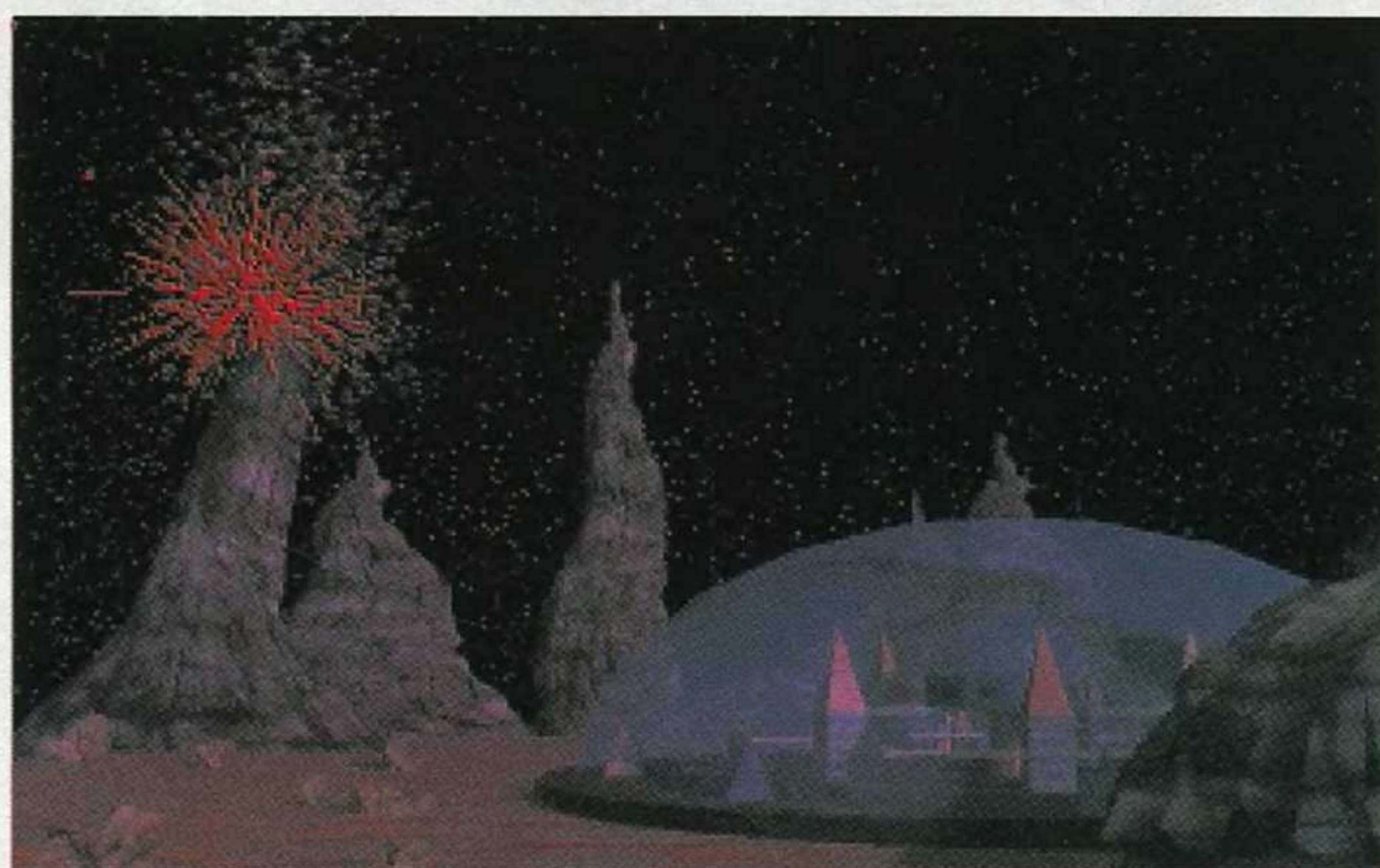




## AKT II

Teraz, gdy Twoje planetarne społeczeństwa awansowały w cywilizacyjnym wyścigu, musisz przyczynić się do szybszego rozwoju techniki i nauki. Główny nacisk połącz na prace nad napędem (PROPULSION), abyś mógł skolonizować bardziej odległe zakątki galaktyki. Rozpocznij też działania nad usprawnieniem urządzeń (CONSTRUCTIONS), a w mniejszym stopniu nad komputerami (COMPUTERS). Ulepszanie broni (WEAPONS) i wzmacnianie pól siłowych (FORCE FIELDS), możesz zostawić na później, do czasu spotkania innych cywilizacji. Gdy wysiłki naukowców wydadzą już pierwsze owoce w postaci zwiększenia zasięgu statków kolonizacyjnych, zintegruj na większości swych planet rozwój techniczny, a na jednej lub dwóch z nich, rozpocznij produkcję ulepszonych modeli tych pojazdów — oczywiście wprawie je zaprojektujesz (DESIGN). Ważną gałęzią nauki jest planetologia, która pozwala na kontrolę ekologiczną Twoich planet. Umożliwia także wzrost zaludnienia powyżej określonego przy kolonizowaniu planety maximum. Najważniejszym jednak zadaniem planetologii jest umożliwienie eksploracji planet, początkowo nie nadających się do zamieszkania (planety martwe, jałowe, czy pokryte tundrą).

Gdy poziom rozwoju nauki zbliży się do dziesiątego, zmień

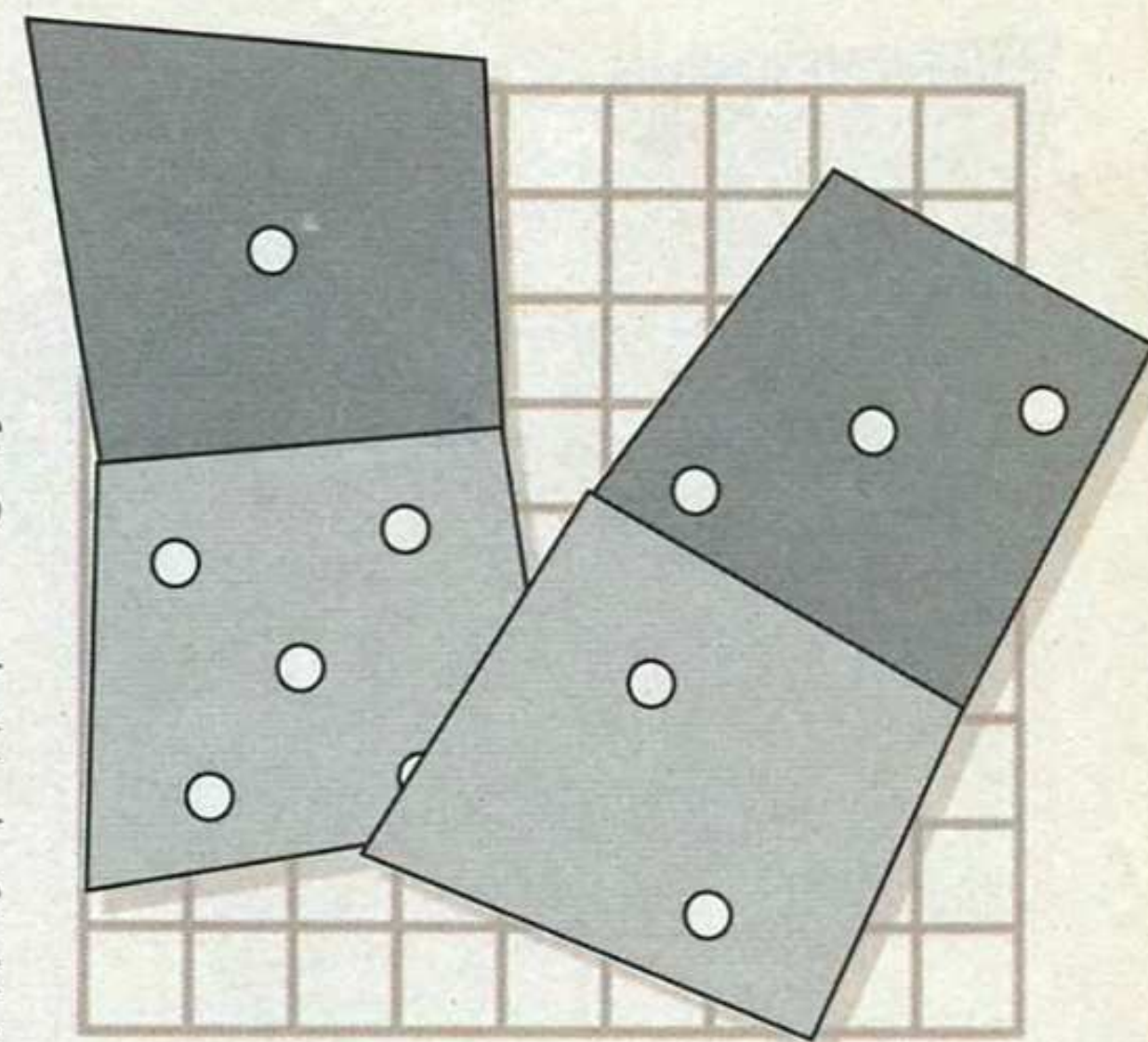


kierunek badań i zajmij się projektowaniem nowych broni. Dzięki połączeniu wielu dziedzin nauki osiągniesz lepszy materiał do produkcji okrętów wojennych. Napęd podświetlny pozwoli Twoim statkom na przebywanie trzech parseków na turę, a rozwój konstrukcji kadłuba i zwiększanie mocy pól ochronnych wyposaży okręty w potężny pancerz. Natomiast, aby załogi statków nie musiały praskać we wroga kamieniami, można dorzucić rakietę nuklearną, ciężkie lasery, bomby z antymaterii i ... teściową. To dopiero początek rozwoju techniki wojskowej, później będzie jeszcze fajniej. Teraz zaprojektuj dwa typy średnich okrętów do bombardowania planet i do pojedynkowania się w przestrzeni oraz jeden rodzaj naprawdę dużego (HUGE) statku do uniwersalnych zastosowań.

wań.

## AKT III

Jeśli jeszcze do tej pory nie spotkałeś obcej cywilizacji, to powinienes zaraz to nadrobić. Oczywiście Twój pierwszy kontakt nie musi się zaraz skończyć wyrżnięciem w pień mieszkańców Twojej (lub ich) planety, ale bądź czujny. Najpierw nawiąż kontakty handlowe (TRADE) i podpisz pakt o nieagresji (NON-AGRESSION PACT), zaś nieco później, dyskretnie wyślij swoich szpiegów (SPIES). Prędsiej, czy później, (raczej prędsiej), dojdzie do upragnionego konfliktu. Teraz im wszystkim pokażesz ... tyły — jeśli zwiążesz się walką ze zbyt wieloma wrogami. Pro- wadź wojnę bez pardonu, najlepiej od razu zabierz się za bombardowanie planet wroga, ale dla pozostałych ras bądź grzeczny i miły.



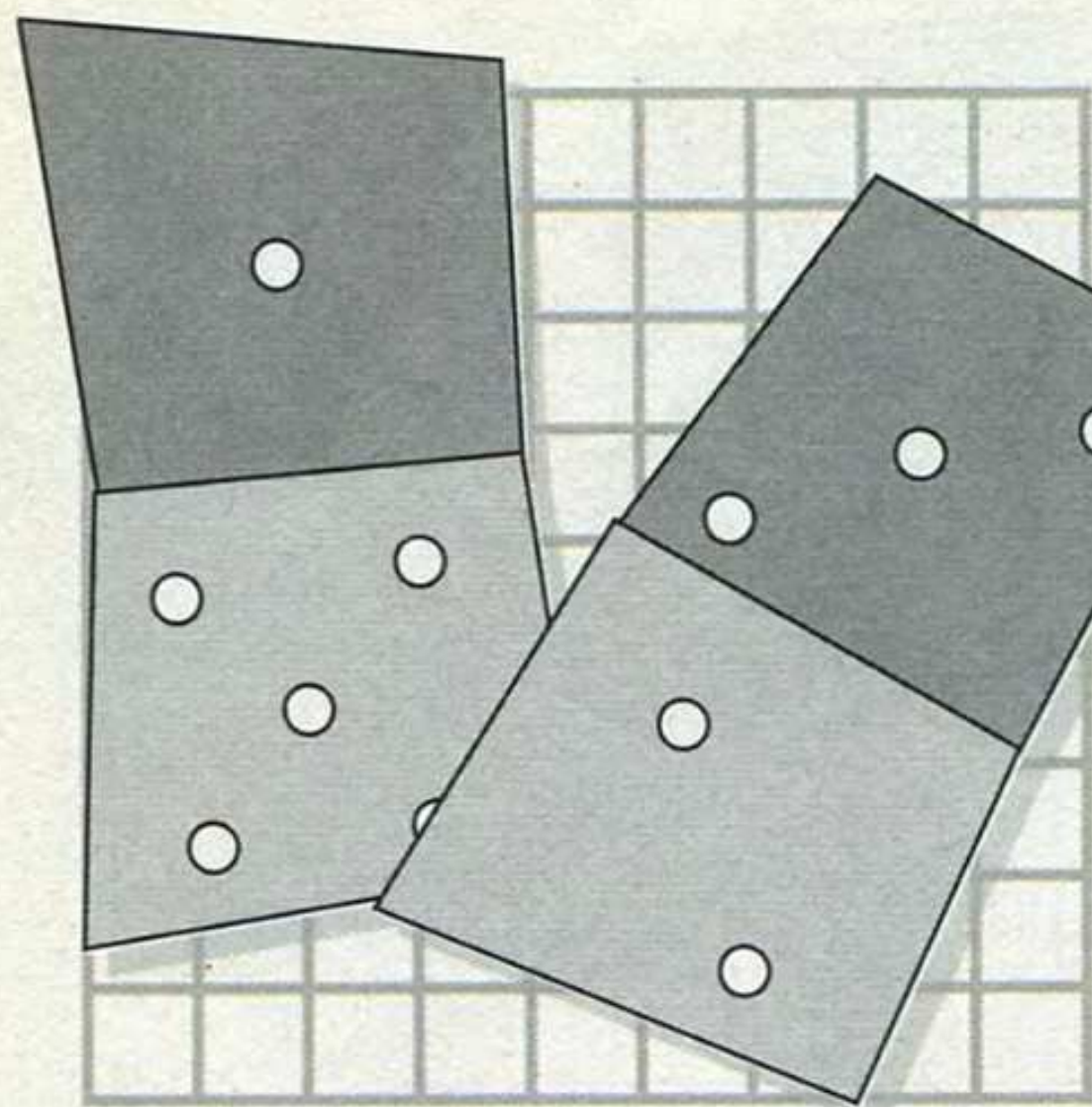
około 25 milionów strat w ludności i 70-80 zniszczonych fabryk. Przymknij teraz oczy i pomysł "...gdyby tak mieć pięć takich statków...".

Drugą stroną medalu jest walka naziemna. Zrucasz desant na obcą planetę w ten sam sposób, w jaki transportowałeś kolonistów i w zależności od uzbrojenia przeciwnika, dajesz mu "popalić" lub on Tobie. Najlepszym sposobem, jest zredukowanie zaludnienia planety (czytaj: nnniiiaaaabooooommm) do około 5-10 milionów i napuszczenie na nią oddziału desantowego, który przejmie ją we władanie (oczywiście w Twoim imieniu, Mój Panie). Jeśli nie będziesz umiał powstrzymać się od bombardowania, to zniszczysz całą kolonię i jej ponowne zasiedlenie będzie się wiązało z produkcją statku kolonizacyjnego. Jednak, aby uniknąć niespodzianki, musisz cały czas pamiętać, że nie możesz wysłać desantu na planetę, której nie umiesz kontrolować, np. gdy wróg zasadzi się na planecie toksycznej (TOXIC) lub promieniotwórczej (RADIATED), lepiej zniszczyć jego bazę do końca lub szybko uruchomić nauki planetologiczne.

## AKT IV

Troszkę sobie postrzelałeś, zginęło kilkaset milionów ludzi, w międzyczasie przybyło poselstwo błagać o pokój, ale kosekwentnie odmawiałeś (REJECT)) i ani się obejrzałeś, a tu obca cywilizacja "znikła z powierzchni" galaktyki. Zaczęło się to rozprzestrzeniać jak zaraza, potem zlikwidowałeś następną rasę, i jeszcze jedną. I gdy w końcu zaatakowałeś, z mieszanymi uczuciami, ostatnią bazę wroga (znowu krew) i oczywiście zwyciężyłeś, po bezsennej nocy nastąpił sukces — wygrałeś, zostałeś Władcą Galaktyki Oriona.





Rozgrywka była tak pasjonująca, że nie wychodziłeś nawet do wygódki, gdy więc świt zarumienił niebo, wytrząsnąłeś nogawką coś niepozornego i aby zapomnieć o śmiertelnych krzykach niewinnie "odparowanych" ludzi ("Nie ma ludzi niewinnych, są tylko ci, którzy nie chcą się przyznać" - Torquemada), wziąłeś do ręki zeszyt z polskiego, z niedokończonym wypracowaniem (na wczoraj). Ale to już zupełnie inna para...

## OPCJE

Kto po raz pierwszy zabierze się do grania w Master of Orion, może zostać przytłoczony nawet opcjami i pomyśleć sobie "...wolę już matematykę i przysposobienie obronne". Zaprawdę powiadam Wam, że ilość okienek jest naprawdę nieduża i każdy kto dał sobie radę z Warlords (i Windows — też na "W"), zostanie zauważony przez Pana i dane Mu będzie dostąpić zaszczytu niepostradania zmysłów. Wprost przeciwnie — w trakcie gry dochodzimy do przekonania, że opcje mogłoby być więcej.

## 1. GAME

Najważniejszymi do opanowania funkcjami komputera są tutaj: Quit, Save i Load. Gdy pochłonięci grą zbyt późno usłyszymy zbliżanie się rodzinnej Inkwizycji, wówczas... tylko Quit (lub Gambler) nas uratuje. Grając zaś w godzinach nocnych (gdy oni myślą, że robimy to samo co oni, a my myślimy, że

oni robią coś innego, niż oni myślą, że my robimy) można użyć przełączników SILENT, FX ONLY i MUSIC (tylko dla odważnych).

## 2. DESIGN

Jedną z ważniejszych opcji gry, projektowanie naszej gwiazdnej floty.

## 3. FLEET

Dowiemy się tutaj, w formie przejrzystej tabelki, jakimi jednostkami dysponujemy oraz gdzie możemy je znaleźć.



## 4. MAP

Obejrzymy całą galaktykę dowiadując się o tym:

- kto włada daną planetą (COLONIES),
- jakie jest środowisko naturalne (ENVIRONMENT),
- co jest do wydobycia (MINERALS).

## 5. RACES

Należymy do cywilizowanych

społeczeństw, więc kontakty z sąsiadami powinny przynosić korzyści, zawsze można ukraść jakieś technologie lub przynajmniej oszukać na ich wymianie. Z każdą rasą można nawiązać kontakt przez zabukowanie sobie audycji, która może pomóc w ożywieniu wymiany handlowej i naukowej, albo w prowadzeniu rozmów pokojowych.

## TABELA I

### Rasy obcych cywilizacji i ich cechy.

Rasa	Cechy
Humans	Wyśmienici handlowcy i przekonujący dyplomaci
Mrrshan	Niezrównani strzelcy
Silicoid	Przystosowani do życia na niegościnnych planetach
Sakkra	Zwiększony przyrost naturalny
Psilon	Niesamowici naukowcy o dużej wiedzy technicznej
Alkari	Ptakopodobna rasa niedoścignionych pilotów
Klackon	Ponadprzeciętna pracowitość i produkcja
Dulrathi	Wspaniali żołnierze naziemni
Meklar	Wzrost ilości fabryk
Darlok	Nieuchwytni szpiegdy

tu do najbardziej potrzebujących planet.

## 7. TECH

Tutaj dowiesz się, jakimi osiągnięciami technicznymi można popisać się przed Babcią ("Robiła Babcia na drutach, przejechała tramwaj i spadła"), a także ustalisz przydziały zespołów naukowych do poszczególnych dziedzin.

Wszystko dobre, co się dobrze kończy. Przestrzeń jest wieczna, ale gwiazdy do wiecznych nie należą. Jak wykazało doświadczenie, również obce cywilizacje nie są zbyt trwałe. Dały się nabrać na środki łagodnej perswazji i przestały istnieć. Nie wiercie politykom, a w szczególności paktom o nieagresji, obietnicom wiecznego pokoju i przyjaźni. Czy mielibyście skrupuły przed oszukaniem innej rasy, jeśli widzielibyście w odległości sześciu parseków, trzy tuzdzę podobne do Ziemi planety. Nie? Oni też wychodzą z tego założenia. Nie dajcie się zrobić w konia. Powodzenia.

## TABELA II Kolory gwiazd.

Gwiazda	Właściwości
Żółta	Planety o charakterze ziemskim lub sub-ziemskim
Zielona	Szeroki zakres typów planet
Czerwona	Najczęściej planety biedne, pozbawione minerałów
Niebieska	Planety niegościnnie, ale obfitujące w minerały
Biała	Przeważnie planety niegościnnie
Fioletowa	Największa szansa na znalezienie bogatej planety

## 6. PLANETS

Rzetelna informacja o kondycji wszystkich, kontrolowanych przez nas planet. W formie tabelki przedstawione podstawowe dane: nazwa planety, ludność, przyrost naturalny, liczba rakietowych baz obronnych, poziom produkcji, itd. Ciekawą opcją jest (TRANSFER) — do przesyłania pieniędzy z generalnego budżetu

McSon



## MASTER OF ORION

MicroProse 1993  
Strategiczno-przygodowa  
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		60%
Grywaność		75%
Pomysł		70%
Ogółem		75%



# tete

TIPS & TRICKS

**TIPS & TRICKS** to rubryka, której przedstawianie nie trzeba — tytuł tłumaczy wszystko. W każdym numerze "Gamblera" będzie samodzielna wkładka "tete".

Prezentowane w niej chwyt i sztuczki są podzielone według rodzaju komputera, na którym działają w stu procentach. Oczywiście można sprawdzać ich działanie na innych maszynach, czasami to skutkuje. Obok alfabetyczny spis wszystkich chwytów.

Dla porządku jedynie szczegółowe informacje:

**1. sztuczki zostały uszeregowane alfabetycznie (tytułami gier);**

**2. w nawiasach przy tytule gry podajemy nazwę komputera, do którego sztuczka się odnosi.**

**W przyszłości (mamy taką nadzieję) rubryka ta będzie w całości redagowana przez Was — naszych Czytelników. Najlepszy spośród nadesłanych tipów zostanie nagrodzony — 3 miliony złotych. Zapraszamy: chwała (i nagroda) czeka! Oceniać nadesłane sztuczki będą najlepsi redakcyjni fachmani. Czy potraficie ich zaskoczyć?**

**W tym numerze sztuczki zaczerpnęliśmy z przepastnych szuflad naszych autorów.**

**Uwaga! Wzorując się na kolegach z konkurencyjnych czasopism, w naszym zbiorze sztuczek zawarliśmy jeden tip do gry, która nie istnieje. Każdy, kto zgadnie, która to gra, i przyśle do nas prawidłową odpowiedź, ma szansę wylosowania prawdziwej gry w ładnym pudełeczku z instrukcją. Do dzieła!**

Imię Redaktor

## PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

### Indeks programów

A.P.M (Amiga) ..... 34	DARKMAN (Amiga) ..... 36	HARD DRIVIN' (Amiga) ..... 40
AAARGH! (Amiga) ..... 34	DATASTONE (Amiga) ..... 36	HARE RAISING HAVOC (IBM PC) ..... 31
ACES OF PACIFIC (IBM PC) ..... 30	DEFENDER II (Amiga) ..... 36	HAWKEYE (Amiga) ..... 40
ACTION FIGHTER (Amiga) ..... 34	DEFENDER	HELTER SKELTER (Amiga) ..... 40
ADDAMS FAMILY (Amiga) ..... 34	OF THE CROWN (Amiga) ..... 39	HELTER SKELTER (IBM PC) ..... 31
AFTER THE WAR (Amiga) ..... 35	DEFENDER	HISTORYLINE 1914 - 1918
AFTERBURNER (Amiga) ..... 35	OF THE CROWN (IBM PC) ..... 30	(Amiga) ..... 40
AIRBALL (Amiga) ..... 35	DEFLEKTOR (Amiga) ..... 39	HOLLYWOOD POKER (Amiga) ..... 40
AIRBONE RANGER (Amiga) ..... 35	DESERT STRIKE (Amiga) ..... 39	HOOK (Amiga) ..... 40
ALCATRAZ (Amiga) ..... 35	DEVIOUS DESIGNS (Amiga) ..... 39	HORROR ZOMBIES
AMNIOS (Amiga) ..... 35	DOJO DAN (Amiga) ..... 39	FROM CRYPT (Amiga) ..... 40
ANARCHY (Amiga) ..... 35	DOMINATOR (Amiga) ..... 39	INDIANA JONES AND THE LAST
ANOTHER WORLD (Amiga) ..... 35	DONK (Amiga) ..... 39	CRUSADE (IBM PC) ..... 31
ANOTHER WORLD (IBM PC) ..... 30	DRAGON SPIRIT (Amiga) ..... 39	LEMMINGS (IBM PC) ..... 31
APIDYA (Amiga) ..... 35	DRAGONS AND VIRGINS (IBM PC) .. 30	LOCOMOTION (Amiga) ..... 40
APPRENTICE (Amiga) ..... 35	DRAGONS LAIR I (Amiga) ..... 39	LOGICAL (Amiga) ..... 40
ARKANOID (Amiga) ..... 35	DRAGONS LAIR II (Amiga) ..... 39	LOGICAL (IBM PC) ..... 32
BATMAN (IBM PC) ..... 30	DYNABLASTERS (Amiga) ..... 39	LOOPZ (Amiga) ..... 40
BATTLE ISLE (IBM PC) ..... 30	ELF (Amiga) ..... 39	MAGIC POCKETS (IBM PC) ..... 32
BRAIN BALL (Amiga) ..... 35	ELIMINATOR (Amiga) ..... 39	OH, NOI MORE LEMMINGS
BRAT (Amiga) ..... 36	ELVIRA: THE ARCADE GAME	(IBM PC) ..... 32
BSS JANE SEYMOUR (Amiga) ..... 36	(IBM PC) ..... 30	POPULOUS (IBM PC) ..... 33
BSS JANE SEYMOUR (IBM PC) ..... 30	EPIC (Amiga) ..... 39	PREHISTORIK (IBM PC) ..... 33
BUILDERLAND (Amiga) ..... 36	EPIC (IBM PC) ..... 30	PRINCE (IBM PC) ..... 33
CABAL (Amiga) ..... 36	F-29 RETALIATOR (IBM PC) ..... 31	PUSH-OVER (IBM PC) ..... 33
CAPONE (Amiga) ..... 36	FALCON AT (IBM PC) ..... 31	RICK DANGEROUS (IBM PC) ..... 34
CAPTIVE (Amiga) ..... 36	FANTASY WORLD DIZZY (IBM PC) ... 31	ROBOCOP (IBM PC) ..... 34
CAR VUP (Amiga) ..... 36	FIGHTER BOMBER (IBM PC) ..... 31	ROCK'N'ROLL (IBM PC) ..... 34
CHAMPION DRIVER (Amiga) ..... 36	GOBLIINS (Amiga) ..... 40	ROCKETEER (IBM PC) ..... 34
CHAOS ENGINE (Amiga) ..... 36	GOBLIINS (IBM PC) ..... 31	SIMCITY (IBM PC) ..... 34
CHARLY (Amiga) ..... 36	GODS (Amiga) ..... 40	THE BLUES BROTHERS (IBM PC) ..... 34
CIVILIZATION (IBM PC) ..... 30	GOLDEN AXE (Amiga) ..... 40	THE IMMORTAL (IBM PC) ..... 34
CURSE OF ENCHANTIA (Amiga) ..... 36	GREMLINS II (Amiga) ..... 40	ULTIMA VII (IBM PC) ..... 34
CYBERNOID (Amiga) ..... 36	GUNSHIP 2000 (IBM PC) ..... 31	WING COMMANDER (IBM PC) ..... 34
CYBERNOID II (Amiga) ..... 36		



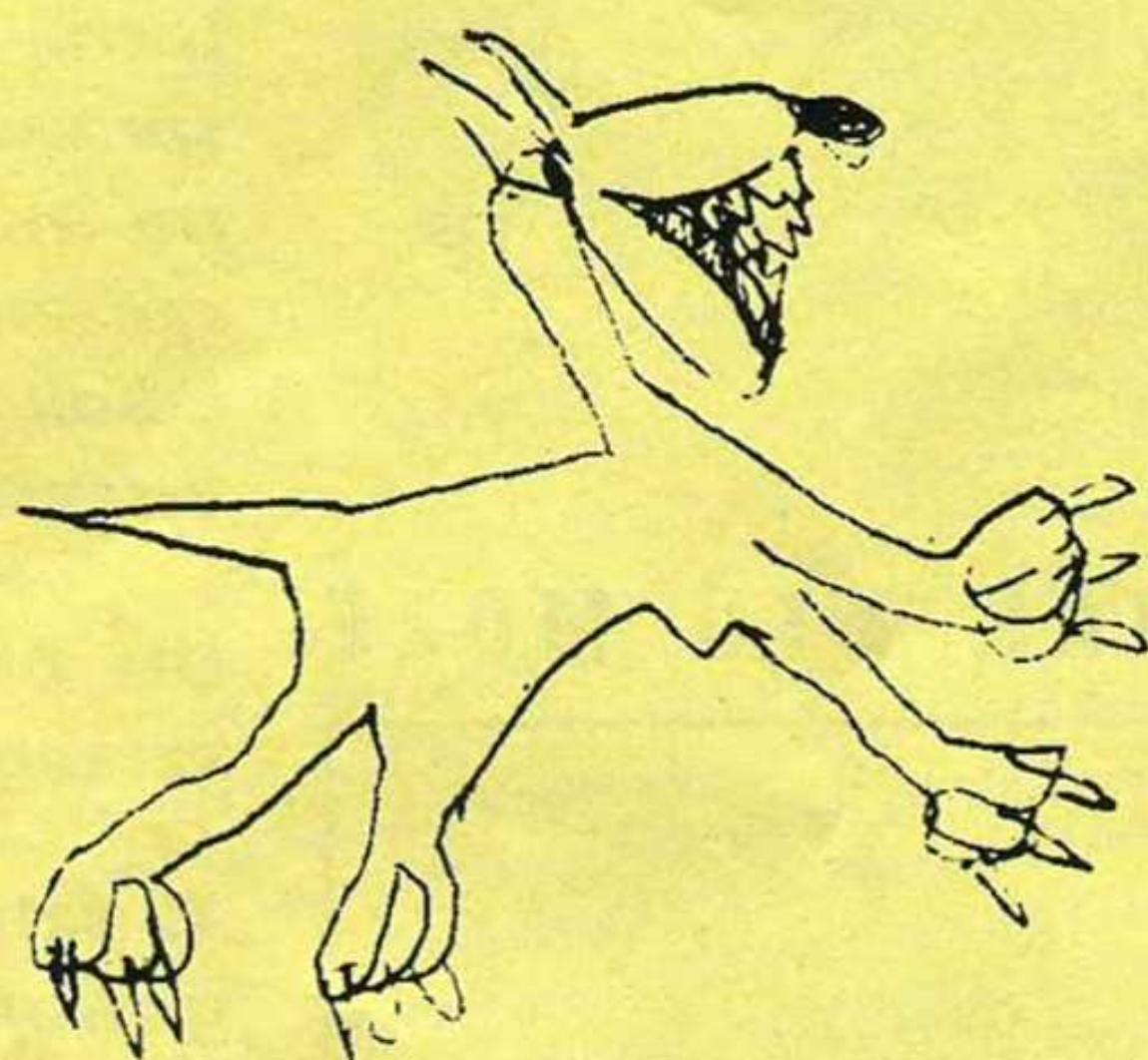
## ACES OF PACIFIC (IBM PC)

Jeśli chcesz zachować pilotów przy życiu, zrób kopię zapasową pliku ROSTER.DAT i w razie jakiegoś nieszczęścia (czyt. śmierci) po prostu odtwórz ten plik w katalogu z grą.

## ANOTHER WORLD (IBM PC)

Nie lubisz zbyt długo walczyć z robalami i innymi przedstawicielami fauny i flory "drugiej strony świata"? Oto kody, które pomogą Ci zwalczyć trudności:

1. LDKD
2. HTDC
3. CLLD
4. LBKG
5. XDDJ
6. FXLC
7. KRFK
8. KLFB
9. TTCT
10. XRJT
11. HBHK
12. TFBB
13. TXHF
14. CKJL
15. LFCK



## BATMAN (IBM PC)

Wpisz JAMMMMM gdy widzisz ekran tytułowy. Od tej chwili masz "wieczne" życie, a każdorazowe wciśnięcie F10 pozwala ci przeskoczyć poziom.

## BATTLE ISLE (IBM PC)

Kody do gry:

### One player

FIRST  
GHOST  
GAMMA  
MARSS  
EAGLE  
METAN  
FOTON  
POLAR  
TIGER  
SNAKE  
ZENIT  
DONNN  
VESTA  
OXXID  
DEMON  
GIANT  
EUROP

### Two player

CONRA  
PHASE  
EXOTY  
MOUNT  
FIGHT  
RUSTY  
FIFTH  
VESUV  
MAGIC  
SPACE  
VALEY  
TESTY  
TERRA  
SLAVE  
NEVER  
RIVER  
STORM

## BSS JANE SEYMOUR (IBM PC)

Kody do gry:

1. BSS
2. JANE
3. SEYMOUR
4. BY
5. DOCTOR
6. DINOSAUR
7. AND
8. GREMLIN
9. GRAEME
10. ROB



## CIVILIZATION (IBM PC)

We wcześniejszych wersjach gry można osiągnąć wiele, wciskając Shift i pracowicie wstukując:  
1234567890QWERTYUIOPASDFGHJKL

## DEFENDER OF THE CROWN (IBM PC)

Spróbuj wcisnąć R w momencie ładowania się bitwy i będziesz mógł wziąć 1024 rycerzy. Sztuczka działa zarówno w obronie, jak i ataku.

## DRAGONS AND VIRGINS (IBM PC)

Kody do poziomów:

1. SMLFFGHJK
2. HKLOPPRR
3. KSADWCAHL
4. POSDERTYU
5. WERTHERR
6. TRRISTAN
7. SSRRTYUIO
8. LKOIMKJHK
9. EEFGTUUIO

Po zjedzeniu dziewicy uważaj, możesz dostać czkawę.

## ELVIRA: THE ARCADE GAME (IBM PC)

Sztuczka dla bardziej sprawnych łamaczy. Potrzeba do niej cokolwiek, czym da się zmienić zawartość plików binarnych, może być np. Disk Editor z pakietu Norton Utilities, albo główny program z pakietu PCTools (najlepiej 4.20, lub wcześniejsze). Uruchamiamy taki program, wczytujemy do edycji plik ELMVGA.EXE i...

### 1. Wieczne życie

Znajdujemy ciągi bajtów 2E FF 0E 01 1A i zastępujemy je przez 90 90 90 90 90

### 2. Energia bez końca

Znajdujemy ciągi bajtów 2E FF 0E 10 72 i zastępujemy przez 90 90 90 90 90

Następnie wczytujemy plik ELVEGA.EXE i

### 1. Wieczne życie

Znajdujemy ciągi bajtów 2E FF 0E 13 1A i zastępujemy przez 90 90 90 90 90

### 2. Energia bez końca

Znajdujemy ciągi bajtów 2E FF 0E 0E 72 i zastępujemy przez 90 90 90 90 90

Uwaga! Zanim zaczniecie eksperymentować na plikach, wykonajcie zawsze kopię zapasową, np. o rozszerzeniu BAK.

## EPIC (IBM PC)

Strzelanie w Kosmosie należy do rzeczy zabawnych, lecz zawsze przyjemniej walić jak popadnie i nie przejmować głupstwami. Oto hasła:

1. Auriga
2. Cepheus/Apus
3. Musca
4. Pyxis
5. Cetus
6. Formax
7. Caelum
8. Corvus



**F-29 RETALIATOR (IBM PC)**

Uzbrojenia zawsze mało. Rakiety i pociski mają to do siebie, że niestety czasami się kończą. Co zrobić? Zaciągnij się do służby (enrolment) jako CIARAN. Po załadowaniu logu nazwisko pilota powinno brzmieć OCEAN OK. To wystarczy.

**FALCON AT (IBM PC)**

W czasie lotu możesz zawsze wcisnąć Ctrl Alt X i Twoje baki wypełnią się paliwem, a magazynki amunicją.

**FANTASY WORLD DIZZY (IBM PC)**

Wpisz IMMORTAL na tablicy wyników, a Dizzy uzyska wieczne życie.

**FIGHTER BOMBER (IBM PC)**

Ten trick jest starszy od najstarszego pilota w bazie, ale zawsze przydatny: zarejestruj się jako BUCKAROO. Pecet odpowie "Oh no, it's Buckaroo" i jesteś gość. Miłych bombardowań.

**GOBLIINS (IBM PC)**

Kody? Oto one:

**Poziom 2**  
VQVQFDE

**Poziom 3**  
ICIGCAA

**Poziom 4**  
ECPQPCC

**Poziom 5**  
FTWKDEL

**Poziom 6**  
HQQWFRFU

**Poziom 7**  
DWNCEBT

**Poziom 8**  
JCIAHHH

**Poziom 9**  
IBTEAGM

**Poziom 10**  
LPNASJO

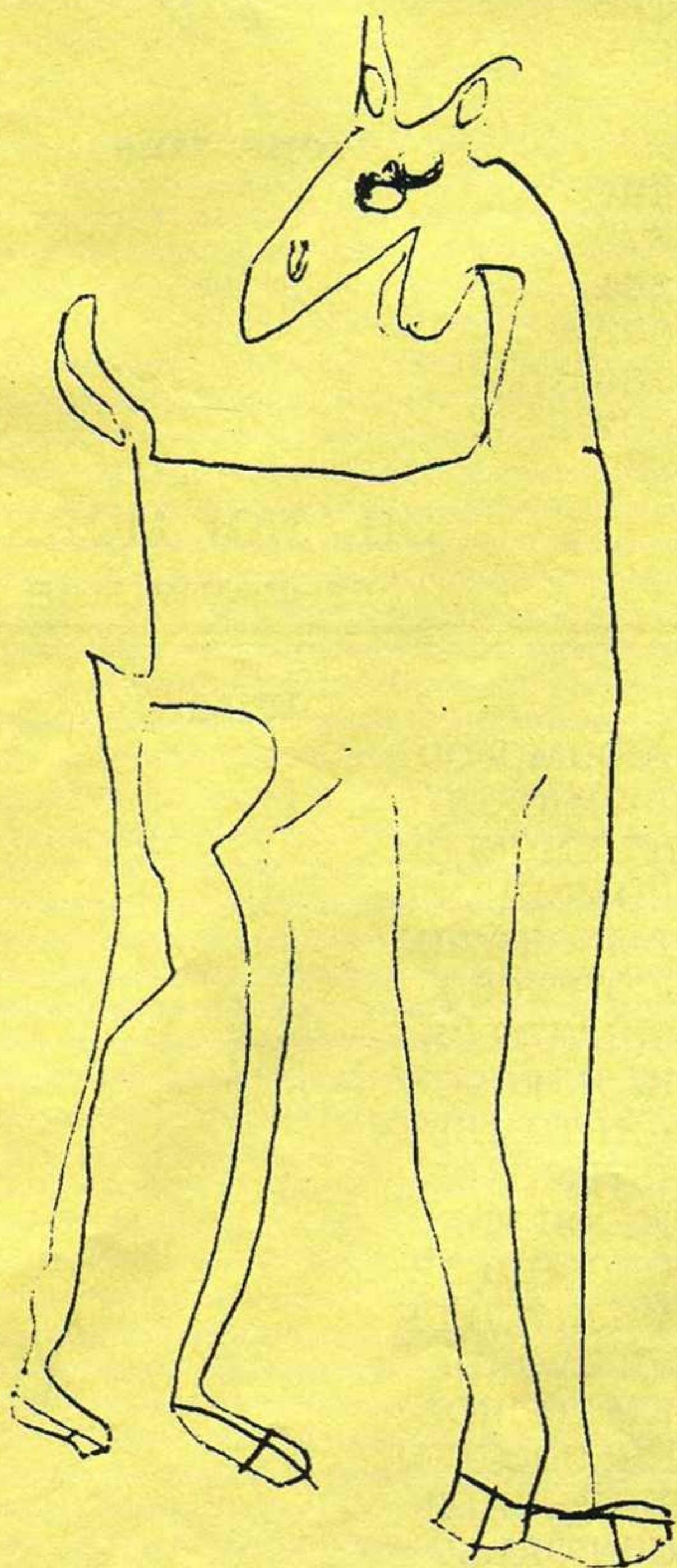
**Poziom 11**  
HMUTEKU

**Poziom 12**  
FSOITLX

**Poziom 13**  
DBNJOMA

**Poziom 14**  
WBENNE

**Poziom 15**  
TBLEROO

**GUNSHIP 2000 (IBM PC)**

Oj, ciężko w tej grze dochrapać się jakiegoś rozsądnego stopnia. A tylko oficerom dane jest uczestniczyć w prawdziwych walkach i kampaniach. Co zrobić? Tu z pomocą przyjdzie znowu jakiś edytor dyskowy, np. Norton Disk Editor, albo PCTools. Wystarczy poddać edycji plik ROSTER.DAT i zmienić bajt w offsecie 54, sektorze 0 na jakąkolwiek liczbę heksadecymalną. Warto też zrobić kopię zapasową tego pliku; nie tylko żeby uchronić się przed pomyłkami, ale również przed... śmiercią.

**HARE RAISING HAVOC (IBM PC)**

Aby przeskoczyć poziomy wcisnij Alt, Ctrl i F5.

**HELTER SKELTER (IBM PC)**

Nie daje się? Oto kody:

Poziom	11	SPIN
	21	FLIP
	31	BALL
	41	GOAL
	51	LEFT
	61	TWIN
	71	PLAY

**INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (IBM PC)**

Wpisz IEHOVAH gdy na widzisz ekran tytułowy. Jeśli to zrobisz, będziesz mógł przeskakiwać poziomy wciskając L, natomiast 1 i 2 zaprowadzi się do półmetka każdego poziomu.

**LEMMINGS (IBM PC)**

Gra stara, lecz wciąż mająca wielu zwolenników wśród młodszej i starszej młodzieży. Kody mogą się przydać:

**Tricky**

1. LCANLMFPDK
2. CIOLMFLQDU
3. CAJJLDMBEV
4. MKJNLICCEJ
5. OHNDICEDM
6. JLDMBMNEEX
7. LDMCAJNFEN
8. DMCMJLLGEY
9. MCANLLDHER
10. CNMLLDMIEO
11. CAJJOLIJEU
12. IJHMDMCKEV
13. OHMLICALEX
14. JMLICMOMEW
15. MDMCEJLNEY
16. LMBIJNOOEY
17. ICANLMLPEO
18. CINLMDMQET
19. CAKHNNIBFN
20. IJJLFMCCFR
21. NHLFMCEDFO
22. JNNICMNEFR
23. LFMCEJLFFS
24. NMBIJNNGFS
25. MCENLLFHFY
26. BINNNFIIFM





27. CAJJMF MJFR
28. MKJONICKFV
29. NJONICELFR
30. JMFMCINMFQ

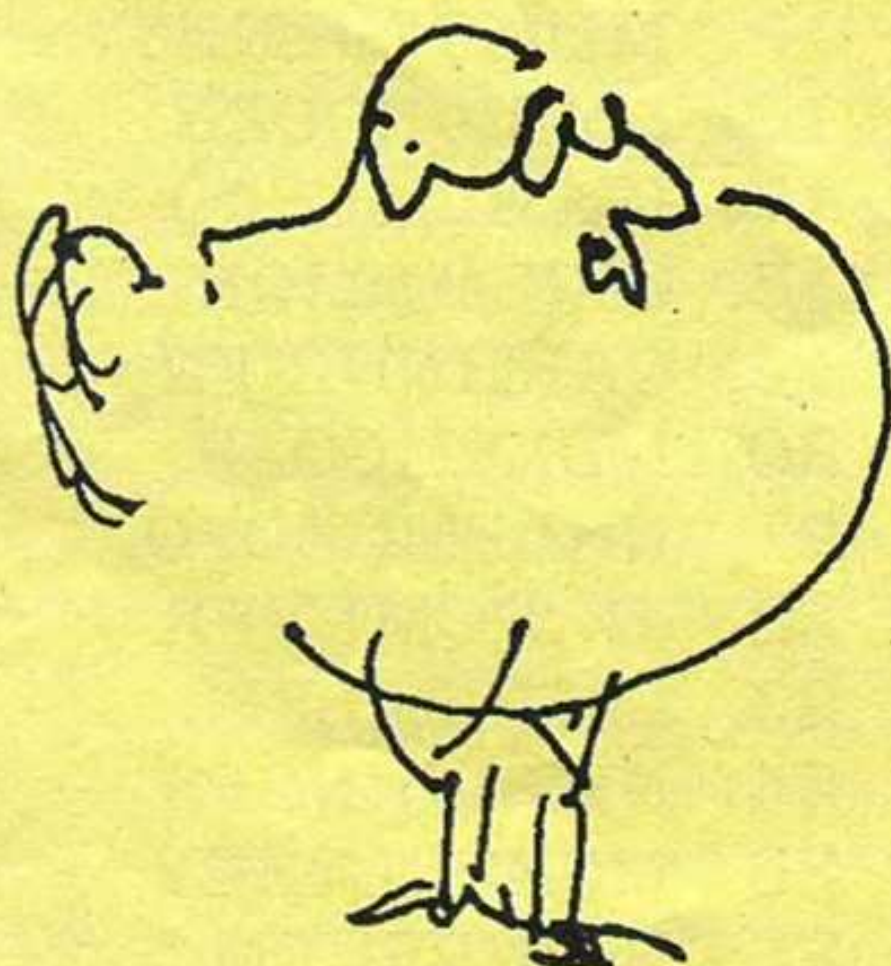
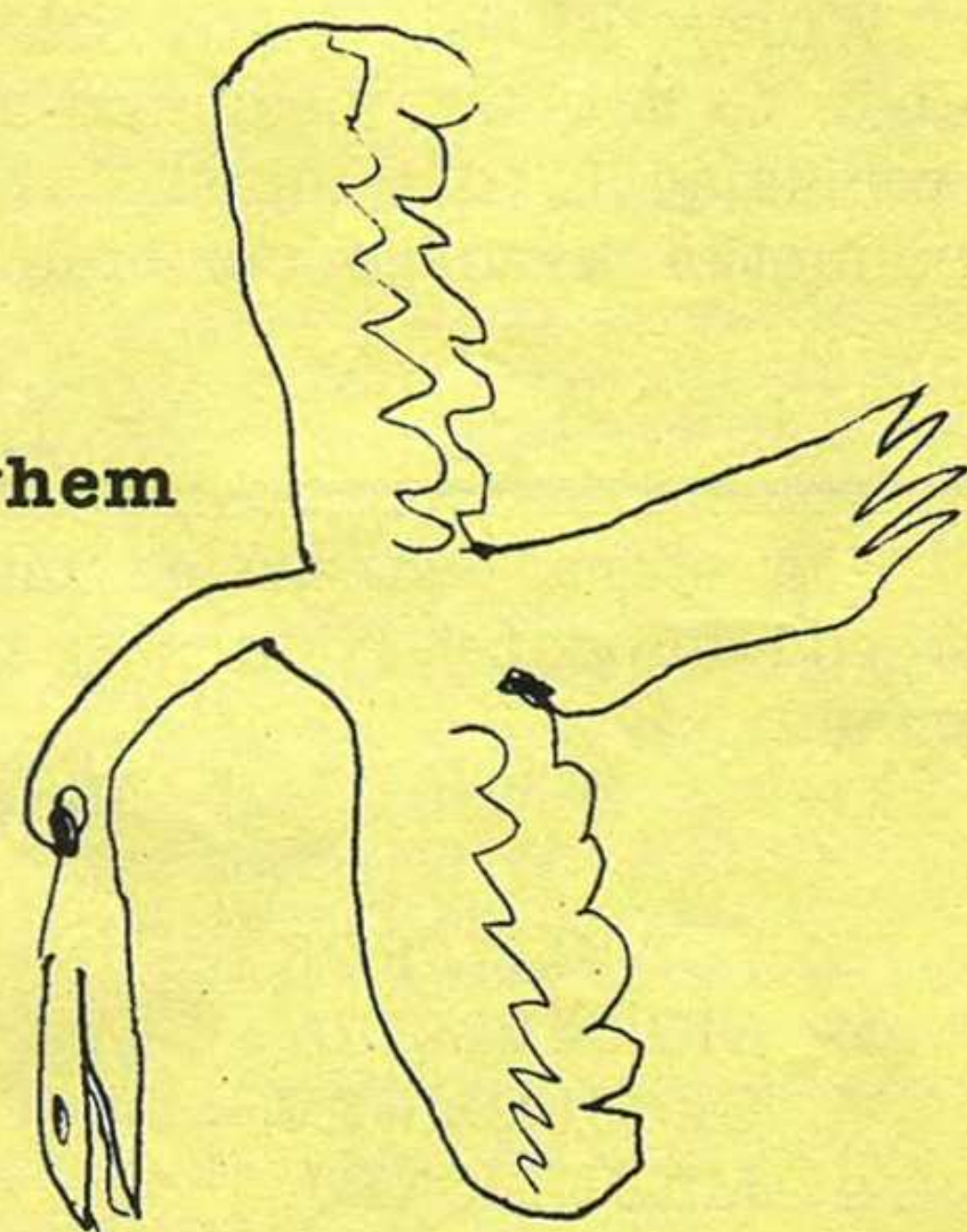
### Taxing

1. MFMCAJNNFJ
2. FKBIJLMOFN
3. IBANLMFPFY
4. BINLMFIQFR
5. FAJHLDHFBGT
6. IJHLDHFHCGM
7. NHLDFHFDGJ
8. HLDHFINEGS
9. LDHFAJLFGL
10. DLFMKLLGGN
11. HFANLLDHGR
12. FINLLDHIGK
13. GAKHOLHJGY
14. MJHMDHFKGJ
15. NHMDHFALGS
16. HMDHFINMGL
17. ODHFAKNNGJ
18. LHGMKNNOOG
19. LGENLMDPGT
20. GINNOLHQGQ
21. GEKJNNHBHY
22. IJLFLGCHW
23. NHNNHGADHX
24. JNNHGMOEHX
25. LFLGAKLFHU
26. NHGIJNNGHU
27. LGAOLLFHHX
28. GINLNNHIHY
29. GEKJMFHJHX
30. MKJONHKGKH



### Mayhem

1. NJMFLGALHM
2. KONJGMOMHT
3. OOHGCKNNHY
4. GLGIJNMOHY
5. NGANOMFPHX
6. GINOMFLQHO
7. GAJJLDMBIN
8. KJHLDMGCIW
9. OHLDMGCDIU
10. HLDMGMOEIP
11. LLIGEJNFN
12. LIFIKLLGIQ
13. IFANLLDHIU
14. FINLLDIIN
15. FAJHMDIJIP
16. IJHMDIFRIY
17. NJMDMGALIM
18. HMDIFINMIO
19. MDIFEJLNIL
20. DIFIJLMOIQ
21. MGAOLMDPIT
22. GINLMDMQIL
23. GAKHLFMBJP
24. IJHLFIFCJS
25. NHLFIFADJP
26. HLFIFINEJY
27. LFIFAJLFJR
28. FIFIJLLGJK
29. IFANLLFHJX
30. FINLLFIHQ



O rany! Ale idiota to wymyśla! Pewnie komputer...

### LOGICAL (IBM PC)

Jeśli chcesz dostać się na dowolny poziom tej może niezbyt skomplikowanej, lecz całkiem miłej gry, wpisz przy ekranie tytułowym ELOWANTS i numer pożądanego poziomu. Żeby umożliwić sobie konstruowanie własnych poziomów, wpisz hasło THE FINAL CUT, albo ABRAKADABRA.

### MAGIC POCKETS (IBM PC)

Wciśnij F2 i wpisz któryś z podanych kodów:

#### Caves

1. 1053
2. 3425
3. 8282
4. 4476
5. 7766

#### Jungle

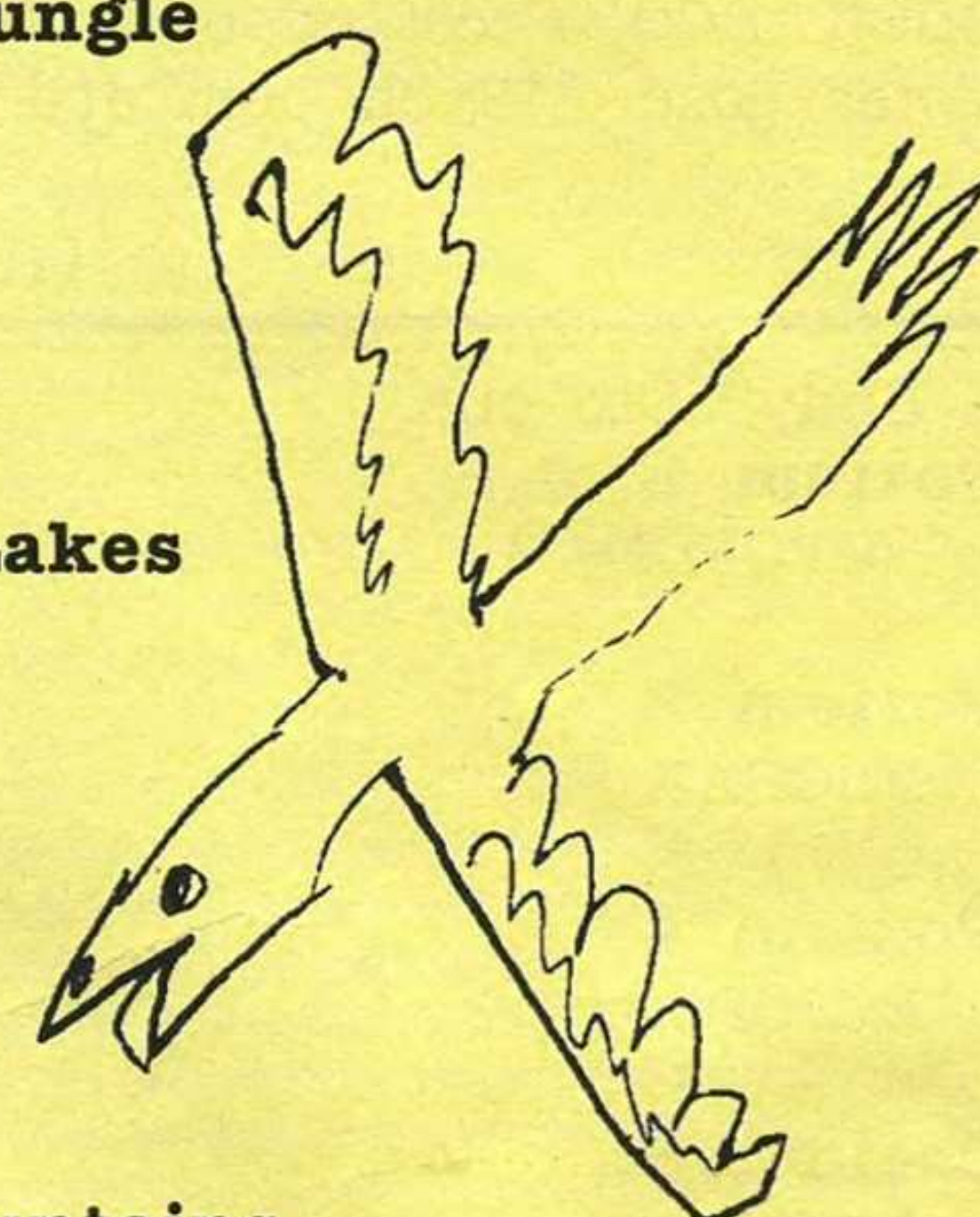
6. 5284
7. 4757
8. 2818
9. 1960
10. 6331

#### Lakes

11. 3505
12. 0692
13. 1786
14. 9877
15. 7962
16. 4125
17. 2219

#### Mountains

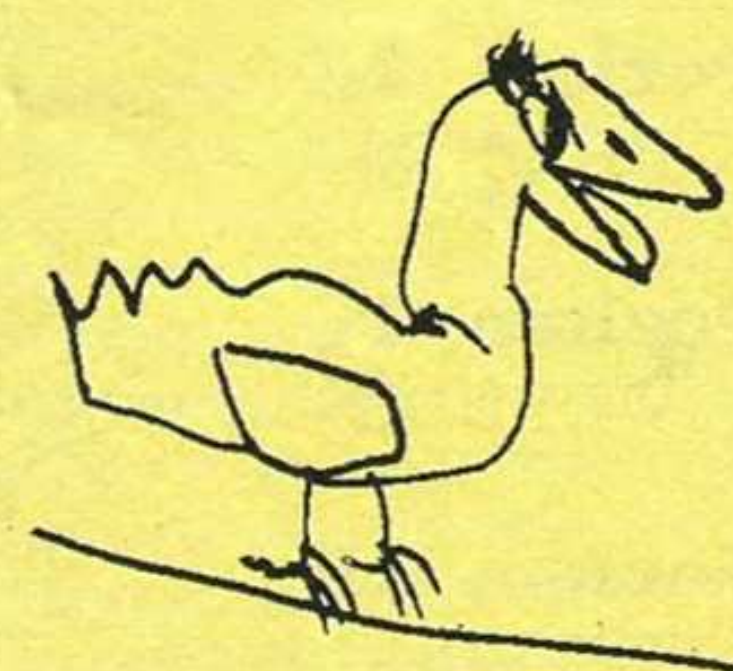
18. 8498
19. 4370
20. 3541
21. 2823
22. 1286
23. 6067



### OH, NO! MORE LEMMINGS (rzeczywiście..) (IBM PC)

#### Wild

1. BAIQUMJOJC
2. IIPWMICKCD
3. MPUEMCCLCM
4. PUDMCKLMCD
5. VEMCCHWNCQ
6. LICOITWOCQ
7. OCCLVUEPCH
8. CKLWUEOQCR
9. CAHRTGMBDE
10. IHSTFMCCDI
11. STGOCILED
12. VOKCCHVFDR
13. NKCOHWVFDR
14. ICCLVVOHDF
15. CKMTTOIRDL
16. CCHSUGOJD
17. IHRUFOCKDS
18. LQUNICALDQ





19. QUGMCIMMDH  
20. CIMTVLIICH

### Wicked

1. UFKBAHTNDK  
2. FKBIHTUODD  
3. KBALTUFPDQ  
4. BILTUFKQDJ  
5. FAHPTDJBEL  
6. IHPTDJFCEE  
7. LPTDJFADER  
8. PTDJFILEEK  
9. TDJFAHTFED  
10. DJFIHTTGEM  
11. JFALTTDHEJ  
12. FILTTDJIES  
13. FAHPUDJEE  
14. IHPUDJFKEN  
15. LPUDJFALEK  
16. PUDJFILMED  
17. UDJFAHTNEM  
18. DJFIHTUOEF  
19. JFALTUDPES  
20. FILTUDJQEL



### Havoc

1. GAHRVFLBFF  
2. IIRVNLFCFG  
3. MPTNHGADFM  
4. RVNLGIMEFN  
5. TFLGAHVFFL  
6. NLGMITVGFR  
7. LGAMVVNHFM  
8. GMMTVNLIFH  
9. GAIRWNLJFH  
10. KIRWNLGKFS  
11. MRWNLFALFM  
12. RWNLFIMMFF  
13. WNLFCIVNFQ  
14. NLFIIWVWFH  
15. LGALVUFPPK  
16. GIMVUNLQFM  
17. GAIRVLMBGO  
18. IIRVLMFCGG  
19. LRVDMGADGL  
20. RVLMFIMEGM



Tak widać, inwencja panów z Psygnosis nie opuszcza...

### POPULOUS (IBM PC)

Miło być bogiem. Ale nawet bogom przydają się różne małe oszustwa. Dlatego wpisz KILLUSPAL przy ekranie tytułowym i baw się dobrze.

### PREHISTORIK (IBM PC)

Edytor dyskowy do rąk i już mamy wieczne życie. Wpierw kopia zapasowa (koniecznie), a potem edytujemy plik PREHISTO.EXE i znajdujemy ciąg bajtów: 9A 98 0A, a następnie zamieniamy go na: 9A 98 FF. To tyle.

### PRINCE (IBM PC)

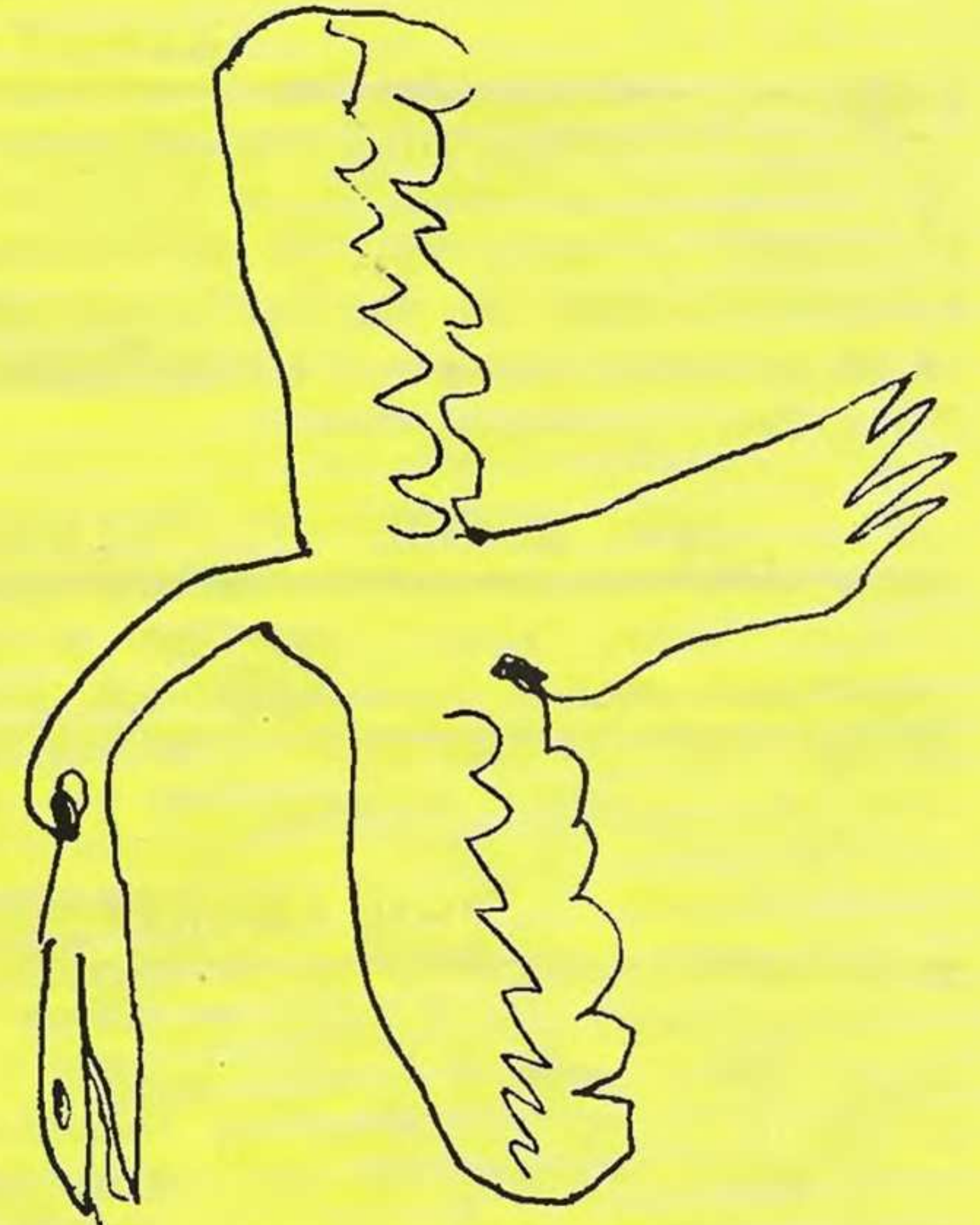
Gra stara, sztuczka też, ale nie wszyscy wiedzą, co można, a co nie można. Dlatego uruchom grę z parametrem megahit (prince megahit) i potem możesz już do woli używać sobie na wrogach. Najważniejsze klawisze dostępne w trybie specjalnym:

- K - wszyscy strażnicy na ekranie wpadną do Allacha na świeżą wieprzowinę;  
R - nie tylko J. Ch. zmartwychwstał, ty też możesz spróbować jak to przyjemnie;  
+ - czas leci za szybko? Będzie więcej;  
- - znudziło Ci się? Zabij czas;  
L - jejku, te poziomy takie trudne... Może by tak coś przeskoczyć?;  
T - jedna żyć to za mało, jak mawiają górale. Dodaj sobie więc jeszcze jedną (jedno..?);  
S - odzyskujesz stracone życie;  
I - odwraca ekran do góry nogami. Może się przydać, jak zawisniesz na suficie głową w dół.

### PUSH-OVER (IBM PC)

Kody do pierwszych pięćdziesięciu poziomów:

01 - 00512  
02 - 01536  
03 - 01204  
04 - 03072  
05 - 03584  
06 - 02560  
07 - 02048  
08 - 06144  
09 - 06656  
10 - 07680  
11 - 07168  
12 - 05122  
13 - 05634  
14 - 04610  
15 - 04098  
16 - 12290  
17 - 12802  
18 - 13826  
19 - 13314  
20 - 15362  
21 - 15878  
22 - 14854  
23 - 14342  
24 - 10246  
25 - 10758  
26 - 11782  
27 - 11270  
28 - 09222  
29 - 09734  
30 - 08718  
31 - 08206  
32 - 24590  
33 - 25102  
34 - 26126  
35 - 25614  
36 - 27662  
37 - 28174  
38 - 27150  
39 - 26638  
40 - 30734  
41 - 31246  
42 - 32270  
43 - 31758  
44 - 29726  
45 - 30238  
46 - 29214  
47 - 28702  
48 - 20510  
49 - 21022  
50 - 22046





**RICK DANGEROUS (IBM PC)**

Wpisz POOKY na tablicy najlepszych wyników, a będziesz zdolny rozpocząć grę od miejsca w którym ostatnio zginąłeś.

**ROCK'N'ROLL (IBM PC)**

Gierka bez sensu, ale lubiana. Cheat też bez sensu; widać że kolesie programujący z pewnym narządem na łby się pozamieniali, ale trudno - taki los każdego oszusta, że musi cierpieć zanim oszuka. Wpisz się jako RAINBOW ARTS i potem wpisz numer poziomu na jaki chcesz dotrzeć, XX, cztery razy sumę cyfr w numerze poziomu, XX i numer poziomu na odwrót. Np., żeby dotrzeć do poziomu 23 wpisz: 23 XX 5555 XX 32.

**ROBOCOP (IBM PC)**

Przerwij grę (pause) i wpisz: BEST KEPT SECRETS. To już.

**ROCKETEER (IBM PC)**

Kody: SHOOTOUT, CHASE i RESCUE.

**SIMCITY (IBM PC)**

Patent chyba już znany nawet tym, którzy w życiu komputera na oczy nie widzieli. Wciśnij Shift i trzymając go, wpisz FUNDS. Dostaniesz 10000 bagów od wujka ze Stanów, ale uważaj - nie przeginać z dojeniem wujaszka, bo się wkurzy i załatwi u Pana Boga trzęsienie ziemi.

**THE BLUES BROTHERS (IBM PC)**

Przy dobrym blusie trzęsie jak w autobusie. Pomóż braciškom i wpisz wybierając charakter: HOULQ. Od tej chwili możesz już przeskoczyć do dowolnego poziomu wpisując jego numer i spację.

**THE IMMORTAL (IBM PC)**

Nieśmiertelni też miewają problemy. Na kacu mogą nawet umrzeć. Dlatego grając w tę denną gierkę nie męcz się za bardzo i zamiast wybrać nową grę odpowiedz, że nie i wpisz jeden z podanych kodów:

**Poziom:**

- 2 - 757FC10006F70
- 3 - 1A3D620000E10
- 4 - D9B3531010EBO
- 5 - B57F943000EBO (browar EB jakby rządził co nieco...)
- 6 - 563FF53010A41
- 7 - C250F63010AC1
- 8 - E011F730178C1

**ULTIMA VII (IBM PC)**

Zamiast cierpieć, wystartuj grę poleceniem: ULTIMA7 ABCD<Alt+255> i dopiero <Enter>. Ten ostatni człon parametru wygląda jak spacja (na ekranie nic się nie pokaże), ale jednak jest bardzo potrzebny. Wciskamy Alt i 255 wstukujemy z klawiatury numerycznej. W czasie gry F2 wywoła specjalne menu, natomiast F3 - mapę.

**WING COMMANDER (IBM PC)**

Zamiast - jak zwykle - wystartować grę poleceniem WC (he, he..), wpisz: WC Origin -k (dokładnie tak, jak napisane, duże "O"! ). Będzie Ci łatwiej grać, a wciśnięcie naraz Alt i Del spowoduje zniszczenie aktualnie widocznego w celowniku statku. Uwaga! W ten sposób możesz też załatwić kolegów! Ten sam patent działa też w Wing Commander II.

**WOLFENSTEIN 3D (IBM PC)****Wczesna wersja jednopoziomowa (shareware)**

Wystartuj grę poleceniem: WOLF3D -next i po rozpoczęciu właściwej gry wciśnij naraz Tab, Ctrl i Enter. Zobaczysz napis "Debugging keys are available" i od tej chwili możesz używać następujących klawiszy:

- W - przeskoczysz poziom
- E - kończy grę na aktualnym poziomie
- I - od kolegi-antyfaszysty dostaniesz trochę żarcia, parę naboí i w ogóle humor Ci się poprawi
- G - staniesz się nagle niewidzialny dla Niemców
- S - Twoje ruchy staną się powolne, jak ruchy dzieła w oleju silnikowym
- C - tak jakbyś podszedł do okienka i zapytał panią gdzie jesteś
- N - wchodzisz w ściany jak w masło

Ten trick działa tylko z wcześniejszą wersją shareware gry; usunięto go w wersji rozpowszechnianej pod numerem 1.4.

**Wersja sześciopoziomowa**

W czasie gry wciśnij naraz klawisze L I M. Da Ci to 99 naboí, 100 % życia, dwa kluczyki i wyzeruje punkty na koncie. Możesz używać do woli.

**A.P.M (Amiga)**

Jadąc trzymaj wciśnięty przycisk myszy, wszyscy zjeżdżają z drogi, więc jedziesz bez kraks!

**AAARGH! (Amiga)**

Na początku każdej planszy zobaczysz różne budynki. Dmuchnij w nie ogniem, a następnie uderz, będą rozwalaly się znacznie szybciej. Kiedy spalisz lub zniszczysz dom, dostaniesz jajo. Aby pokonać inne potwory, również walczące o jajo, nie skacz i nie dmuchaj ogniem, lecz trzymaj się gruntu i używaj jak najczęściej pięści. Po trzech, czterech upadkach, twój przeciwnik już się nie podniesie. Jedz wszystko (no może prawie wszystko), będziesz bardziej żywotny.

**ACTION FIGHTER (Amiga)**

Napisz ZBACKDOOR - nieskończona ilość żyć.

**ADDAMS FAMILY (Amiga)**

Jeżeli chcesz uzyskać cztery dodatkowe życia po zakończeniu gry, przejdź przez CONTINUE DOOR na lewo, do pomieszczenia, w którym je znajdziesz.



## AFTERBURNER (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz THUNDERBLADE, teraz wykorzystaj klawisze:

- < - level niżej
- > - level wyżej
- G - więcej pocisków
- T - mniej pocisków
- N - dodatkowe życia

albo w trakcie gry wpisz TOGETHER IN ELECTRONIC DREAMS:

- < - level do przodu
- > - level do tyłu
- G - więcej pocisków
- T - mniej pocisków
- N - dodatkowe życie



## AFTER THE WAR (Amiga)

Nieśmiertelność uzyskujesz naciskając równocześnie:

(ALT+I+B) - dla poziomu pierwszego

(ALT+I+M) - dla poziomu drugiego.

Hasło do drugiego poziomu: 101069.

## AIRBALL (Amiga)

Książka czarów jest w pokoju ze świecznikiem. Musisz ją podnieść i zdjąć bloki, aby ją zdobyć. Zabierz książkę do pokoju, w którym rozpocząłeś grę, połóż w lewym górnym rogu i posuwaj się dalej zgodnie z instrukcjami, aby zdobyć odpowiednie składniki.

## AIRBONE RANGER (Amiga)

Na klawiaturze numerycznej: (2) - bomba zegarowa.

## ALCATRAZ (Amiga)

Po wejściu w zaciemnione miejsca (np. w bramę, w krzaki, za mur itp.), naciskając FIRE można zmienić broń.

## ANOTHER WORLD (Amiga)

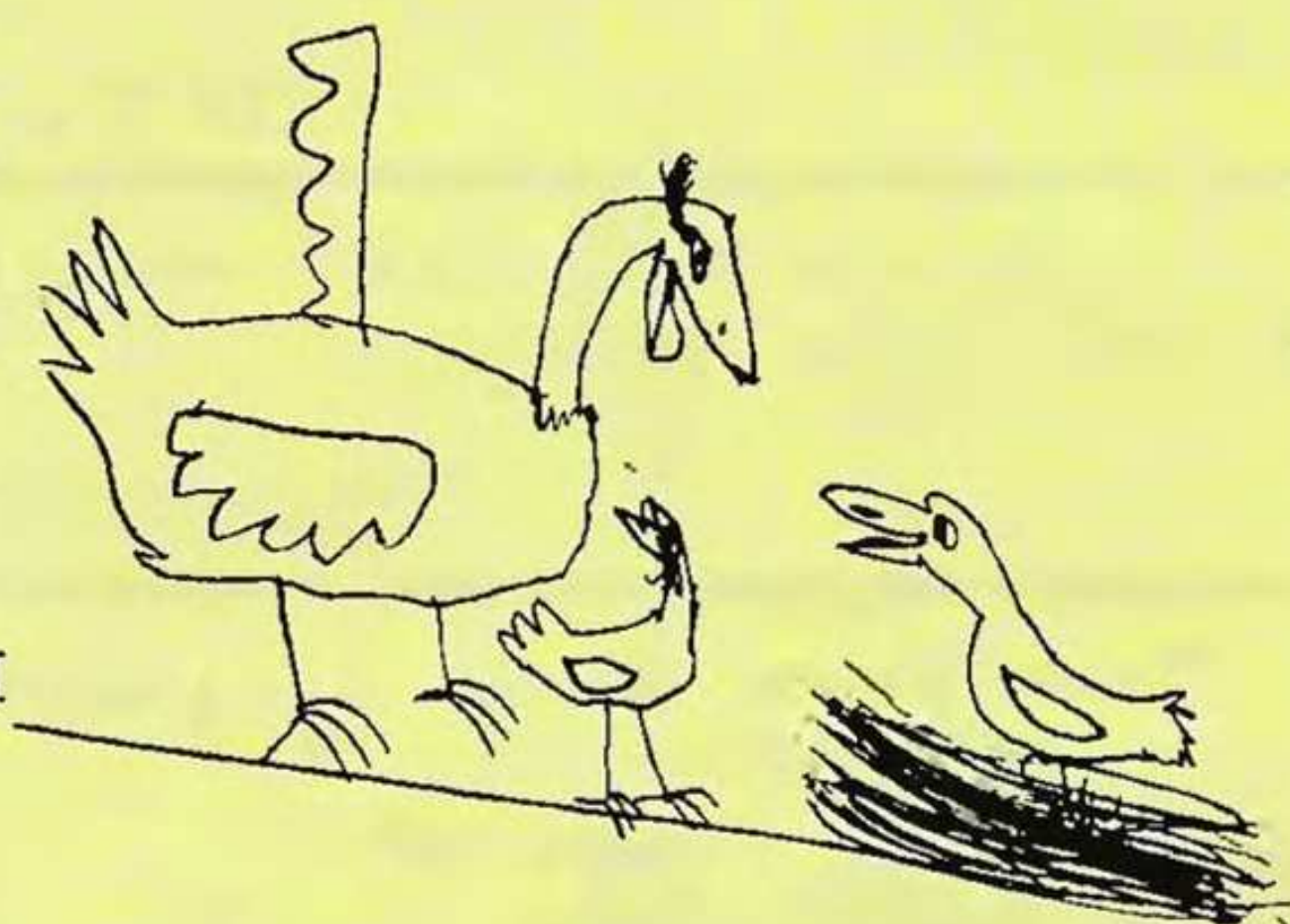
Kody do poziomów:

EDJI, LIBC, KCIJ, FIEI, HICI, CCAL, LDCI, LALD, FLLD, EDIL, LAEA, LFEK.

## AMNIOS (Amiga)

Kody

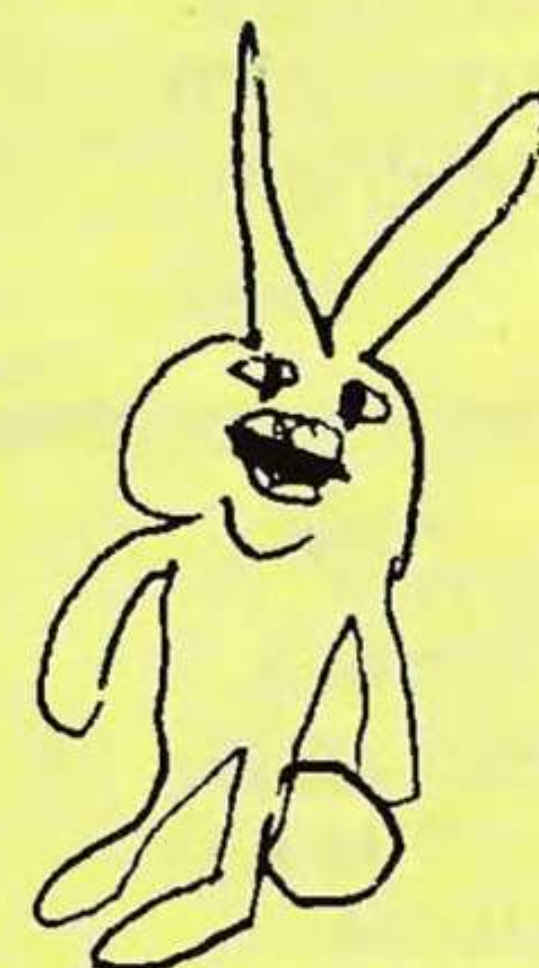
- 01: N/A
- 02: FRDSNSMNGR
- 03: PLFRMNLQSN
- 04: LSNBRGNSLQ
- 05: LKMCTKSCDF
- 06: STBNLMRCHL
- 07: RCHLMCLTHS
- 08: THBSTSTFTT
- 09: THTHJJRSNN
- 10: MLFNDBTFL
- 11: BTMNDHRCH



## ANARCHY (Amiga)

Kody:

5400,	0101,	3901,	2602
9902,	4303,	9003,	6904,
3305,	9305,	3406,	0407,
6407,	2008,	7408,	4709,
3810,	0511,	6811,	3212,
0213,	8213,	5014,	1015,
8215,	5116,	0117,	7017,
5518,	2819,	9919,	7320,
2521,	0622,	3722,	1223,
4523,	4124,	1825,	1926,
9726,	5927,	0528,	



## APIDYA (Amiga)

Wpisz na planszy tytułowej:

MISSHONEYBEE, DEPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW, SHOWCREDITS.

## APPRENTICE (Amiga)

Naciśnij TAB po pierwszym tytułowym ekranie, teraz możesz używać wszystkich kodów danego poziomu:

WIZARD SPELLS ARCANE DRUID FAERIE

## ARKANOID (Amiga)

Zatrzymaj grę - SPACE BAR. Napisz DSIMAGIC, ale nie naciskaj RETURN! Uruchom grę, a spadnie żółta kapsuła DS, złap ją. Teraz naciśnięcie następujących klawiszy spowoduje, że będą spadały odpowiednie kapsułki:

B - otwiera drzwi do następnego poziomu,

C - zatrzymuje piłkę przy paletce,

... i inne, ale sprawdź je sam.

## BRAIN BALL (Amiga)

Kody:

LEVEL 01 - (NO PASSWORD)	LEVEL 02 - WELLDONE
LEVEL 03 - PPHAMMER	LEVEL 04 - FORTUNE
LEVEL 05 - READY	LEVEL 06 - STEADY
LEVEL 07 - NO GO	LEVEL 08 - JOYSTICK
LEVEL 09 - RUTODFGP	LEVEL 00 - DENISE
LEVEL 11 - BIGAGNUS	LEVEL 12 - CHIPCHIP
LEVEL 13 - HATTHATT	LEVEL 14 - FRANKLIN
LEVEL 15 - PJOTRE	LEVEL 16 - HUI LUIS
LEVEL 17 - ESCAPE	LEVEL 18 - CONTROL
LEVEL 19 - SPACE	LEVEL 20 - AMIGAFUN
LEVEL 21 - LAMBADA	LEVEL 22 - ERTERZUT
LEVEL 23 - LEVEL23	LEVEL 24 - BIGDREAM
LEVEL 25 - CINEMAXX	LEVEL 26 - SMARTIES
LEVEL 27 - LOGOGO	LEVEL 28 - SQUARES
LEVEL 29 - SPEEDIE	LEVEL 30 - SERPENT
LEVEL 31 - FLIPPER	LEVEL 32 - COFFEE
LEVEL 33 - DOENER	LEVEL 34 - NO COKE
LEVEL 35 - SMOKIE	LEVEL 36 - ALLSTAR
LEVEL 37 - SOTFWARE	LEVEL 38 - COMPUTER
LEVEL 39 - DISKFULL	LEVEL 40 - HARDWARE
LEVEL 41 - HOOLIGAN	LEVEL 42 - LEVEL 42
LEVEL 43 - OWLPARTY	LEVEL 44 - FREESHOT
LEVEL 45 - BIERZELT	LEVEL 46 - LAADAADI
LEVEL 47 - LAADAADA	LEVEL 48 - NOWAYMAN
LEVEL 49 - RUSHRUSH	LEVEL 50 - THE END

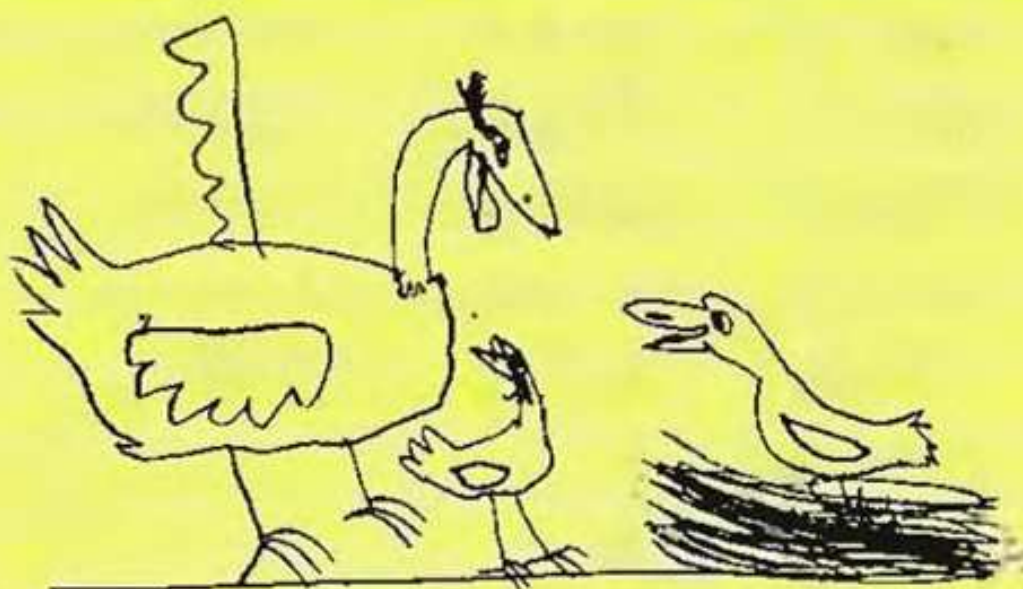


**BRAT (Amiga)**

Kody:  
 BISHIGMO SUMATZEE MOZIMATO ZUMUHATO  
 MIHEMOTO NOKITAGO MOZIMOTO CHANASTU  
 SASUTOZO ITSANONO MOKITEMO NAGAITSU

**BUILDERLAND (Amiga)**

Kody:  
 BUILD 1  
 YOTTHA  
 BEARBY  
 OCTOPY  
 DIABLO  
 GOTIUS

**BSS JANE SEYMOUR (Amiga)**

Kody: SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASH.

**CABAL (Amiga)**

W czasie gry wpisz SCHLIKA, klawisz F2 przenosi o poziom wyżej. Jeżeli spauzujesz grę, wówczas będziesz mógł poruszać kursorem, a ludzie nie będą się poruszać!

**CAPONE (Amiga)**

Idź na front POST OFFICE, zestrzel kulę ze szczytu masztu flagowego, ponowny strzał wyświetli ekran autorów, jeszcze jeden strzał i jako nietykany znajdziesz się w banku.

**CAPTIVE (Amiga)**

Kody do baz w misji drugiej:  
 Masgot ..... TR,BL,TL,BR  
 Traphet ..... TL,BL,TR,BR  
 Phoopel..... TL,TR,BL,BR  
 Sodcket..... BL,BR,TL,TR  
 Zaitet ..... TL,BR,TR,BL  
 Quelosod ..... TL,TR,BL,BR  
 Saldet ..... BL,TL,TR,BR  
 Mieusia ..... TL,BLL,TR,BR  
 Pasdet ..... TL,TR,BL,BR  
 Leatod ..... BR,TR,TL,BL

**CAR VUP (Amiga)**

Do tabeli High Score wpisz się R.J. TO-ONE o masz nieśmiertelność.

**CHAMPION DRIVER (Amiga)**

Kody:  
 1 - INDIA  
 2 - BRAVO  
 3 - CHARLIE  
 4 - FOX TROTT

**CHAOS ENGINE (Amiga)****Kody dla 1 gracza i CPU:**

Świat 2 - WHX5CD#16ZFN  
 Świat 3 - NDTPH9NC1PH8  
 Świat 4 - ZLNQ7K58S6SR

**Kody dla 2 graczy:**

Świat 2 - FJZ9184Y623D  
 Świat 3 - YSZD5CDZOPZG  
 Świat 4 - 16715MWF6ZO2

Spróbuj również tego kodu dla dwóch graczy: RVDBKOQ7JWM6. Zacznieś na czwartym poziomie z całą masą gotówki i trzydziestoma zyciami.

**CHARLY (Amiga)**

Kody:

2: ROOM	22: WORK	42: BANK
3: CLAW	23: GLAS	43: BABY
4: NEST	24: LOOP	44: STAR
5: WORD	25: DARK	45: HINT
6: FISH	26: ATOM	46: CHAT
7: AUNT	27: TALK	47: FOUL
8: RUSH	28: COAT	48: CALL
9: TUBE	29: LOAD	49: LINE
10: RICH	30: LIFE	50: BEER
11: HAIR	31: PICK	
12: SPOT	32: POST	
13: NAME	33: RING	
14: EDGE	34: GREY	
15: DEEP	35: BEST	
16: CASH	36: DEAD	
17: SALT	37: KNOB	
18: PACT	38: TASK	
19: FIRE	39: BOSS	
20: STAG	40: LAND	
21: LEAP	41: FREE	

**CURSE OF ENCHANTIA (Amiga)**

We wraku statku znajdziesz deskę, weź ją i zaczynając od lewej strony posuwaj się brzegiem strumyka, i co krok odkładaj deskę. Gdzieś pośrodku uda ci się położyć ją wzdłuż. Teraz weź drugą i połącz ją na środku pierwszej - w ten sposób skonstruowałeś most.

**CYBERNOID (Amiga)**

Na planszy tytułowej wpisz RAISTLIN i naciśnij SPACE, teraz N - następny etap.

**CYBERNOID II (Amiga)**

Na planszy tytułowej wpisz NECRONOMICON, wciśnięcie N zmienia poziomy.

D-GENERATION

Hasło do gry: DEATH.

**DARKMAN (Amiga)**

Napisz MEACULTA, daje to nieśmiertelność.

**DATASTONE (Amiga)**

Na ekranie HIGH SCORE wciśnij F10, pojawi się pewna ważna informacja.

**DEFENDER II (Amiga)**

Cheat Modes: Wpisz, gdy poproszą cię o kody  
 GOATY - niewidzialność.  
 RAVEN - podczas gry:  
 I - niewidzialność on/off  
 N - następny poziom



**ENTER** to ilustrowany, popularny, wysoko-konkładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ **KONSYLIUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka-kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 19.000 zł
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów 105.000 zł, za 12 numerów 200.000 zł, wysyłka pocztą gratis!

**PCkurier** to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ i wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 9.000 zł.
- ♦ W prenumeracie taniej: roczna (26 numerów) 210 tys. zł, półroczna (13 wydań) 110 tys. zł. Wysyłka pocztą gratis!

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ **AMIGA Play** — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ♦ **Public Domain** — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ **Kuferek AMIGI**, czyli Tips&Trics.
- ♦ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdują Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów — 120.000 zł, za 12 numerów — 240.000 zł.
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

## ZASADY PRENUMERATY



**WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE**  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
tel. 410031 w. 128, 154, 415121  
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

<b>PCkurier</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	13 110.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	26 210.000,-	kwota:	
<b>ENTER</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 105.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 200.000,-	kwota:	
<b>AMIGA</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
<b>CAD/CAM FORUM</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
<b>Młody Technik</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
<b>PCvirus</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 265.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
<b>GAMBLER</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 216.000,-	kwota:	
<b>KUPON WAŻNY DO 15.01.94</b>		podlicz i wpisz razem:	<b>Kupon 0/93</b>

**LUPUS**

<b>PCkurier</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	13 110.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	26 210.000,-	kwota:	
<b>ENTER</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 105.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 200.000,-	kwota:	
<b>AMIGA</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
<b>CAD/CAM FORUM</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
<b>Młody Technik</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
<b>PCvirus</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 265.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
<b>GAMBLER</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 216.000,-	kwota:	
<b>KUPON WAŻNY DO 15.01.94</b>		podlicz i wpisz razem:	<b>Kupon 0/93</b>

**LUPUS**

<b>PCkurier</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	13 110.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	26 210.000,-	kwota:	
<b>ENTER</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 105.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 200.000,-	kwota:	
<b>AMIGA</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
<b>CAD/CAM FORUM</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 150.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
<b>Młody Technik</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 120.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 240.000,-	kwota:	
<b>PCvirus</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 265.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
<b>GAMBLER</b> zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	6 108.000,-	kwota:	pierwsza prenumerata? wstaw X jeśli tak
	12 216.000,-	kwota:	
<b>KUPON WAŻNY DO 15.01.94</b>		podlicz i wpisz razem:	<b>Kupon 0/93</b>

**LUPUS**



**PCvirus** to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadlof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks\_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytanych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozprowadzane są także najnowsze wersje pakietu antywirusowego firmy McAfee.

« Poza tymi "rarytasami" czytelnicy znajdą wyczerpujący serwis informacyjny na temat wirusów komputerowych, zasady profilaktyki, porady itd.

« PCvirus jest pismem całkowicie unikalnym i to zarówno ze względu na formę (dyskietki), jak i treść.

« **Poza prenumeratą, PCvirus można kupić jedynie w siedzibie wydawnictwa. Cena 1 egzemplarza 50.000 zł. W prenumeracie taniej: 265.000 zł za 6 numerów + 3 dyskietki shareware gratis.**

**CADCAMFORUM** (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganie projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

« **CADCAMFORUM** jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

« Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

« Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

« **W prenumeracie taniej: 150.000zł za 6 numerów.**

**Młody TECHNIK** to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

« Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

« Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

« Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

« Wielbicieli literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczęli swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

« **W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 numerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.**

**Gambler** to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery. W każdym Gamblerze występują rubryki:

« Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

« T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

« **Kombinatorzy** - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

« **W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.**

## ZASADY PRENUMERATY



**WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE**  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
tel. 410031 w. 128, 154, 415121  
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł .....	zł .....	zł .....
słownie .....	słownie .....	słownie .....
Wpłacający .....	Wpłacający .....	Wpłacający .....
adres .....	adres .....	adres .....
<p>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 <b>1599-318121-136</b> PKO IX Oddział/Warszawa</p>		
datownik .....	datownik .....	datownik .....
podpis przyjm. ....	podpis przyjm. ....	podpis przyjm. ....
opłata zł .....	opłata zł .....	opłata zł .....

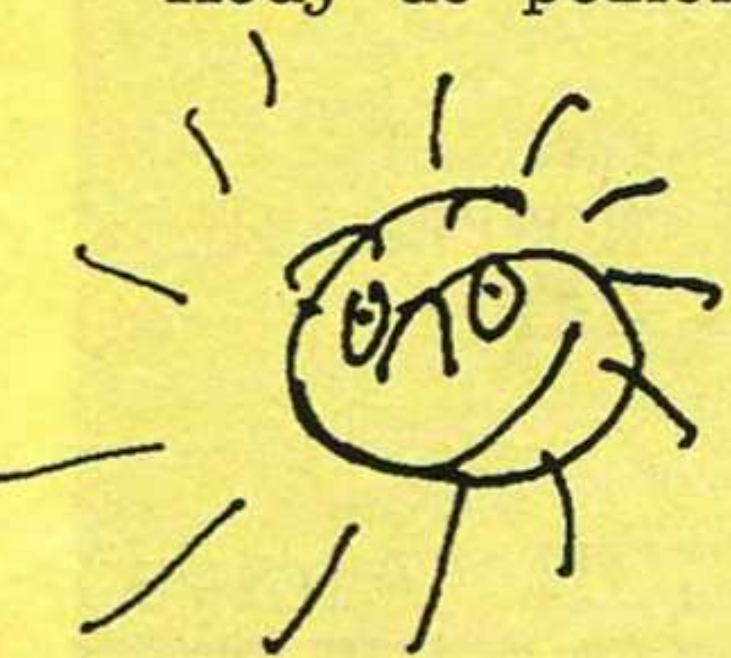


D - pierwsze 23 levele na auto-pilocie

INCAS - Świetny laser

ANDES - Siła powraca po każdym strzale

Kody do poziomów: 1) START 33) MAGOG  
5) FLOYD 37) FUNKY  
9) FURRY 41) DONKY  
13) BEAST 49) KANJI  
17) LEMAC 53) IRATA  
21) ZIPPO 57) NEURO  
25) LASER 61) STOAT  
29) DAFAD



## DEFENDER OF THE CROWN (Amiga)

Po transferze przytrzymaj klawisz K, masz wówczas szansę na otrzymanie oddziału 1024 żołnierzy i obrońców zamku.

## DEFLEKTOR (Amiga)

Klawisze "+" i "-" zmieniają odpowiednio levele.

## DESERT STRIKE (Amiga)

Kod do drugiej misji: TQAJLOJ. Jeżeli chcesz zobaczyć coś efektownego, wówczas po wczytaniu gry trochę poczekaj nie naciskając FIRE.

## DEVIOUS DESIGNS (Amiga)

Kody:

1 N/A	11 YYRNFISM
2 PPFBGWLP	12 OIEIRPEN
3 NPSSLNWS	13 YTAIBTLR
4 GIWBOLAP	14 IOFTANON
5 IYRAGNOE	15 GIBGIBWF
6 TLFELNGT	16 TYWTPRWO
7 NNSPFBRR	17 IYRNPMLE
8 TNWLFEEN	18 YYELOEIO
9 YTMWBPBW	19 NNMPINRE
10 N/A	20 N/A

## DOJO DAN (Amiga)

Wpisz podczas gry "WOOLANKIDKICKSBUTT", będziesz miał nieskończoną liczbę żyć, a także: S - osłona, F8 - nowy poziom, F9 - następna sekcja.

## DOMINATOR (Amiga)

Wpisanie na High Score słowa SHAFT daje nieśmiertelność.

## DONK (Amiga)

Zawsze zabieraj na końcu diament znajdujący się najbliżej wyjścia (zobacz na mapie), gdyż w innym przypadku możesz się po prostu nie zmieścić w limicie czasu, który jest uaktywniany po znalezieniu wszystkich diamentów.

## DRAGON SPIRIT (Amiga)

Zatrzymaj grę naciskając F9, wpisz 'DRAGON HEAD', i wciśnij F10.

## DRAGONS LAIR I (Amiga)

Na planszy tytułowej wciśnij kolejno ESC,R,/,L,N,7 i FIRE w joysticku.

## DRAGONS LAIR II (Amiga)

Po włączeniu gry szybko wciśnij RETURN i wpisz GET MORDROC DIRK.

## DYNABLASTERS (Amiga)

LEVEL	KOD	LEVEL	KOD
1-1	UKCLMNKT	2-1	UANWQVNA
1-2	UAGWIQNE	2-2	MUBWNENC
1-3	UAGWIJNA	2-3	UKRLNGKT
1-4	UANWIINE	2-4	UANWQONE
1-5	MUVWLGPC	2-5	UKCLNBKT
1-6	UKRLMTKV	2-6	MUBWNINC
1-7	UAGWGINA	2-7	UKRLEHKT
1-8	UANWIQNZ	2-8	VANWQVNZ
3-1	UANWIPNA	4-1	UANWQQPA
3-2	UAGWIPNE	4-2	MUBWNNEC
3-3	UAGWGVNA	4-3	UKRLNLHT
3-4	VANWIENE	4-4	UANWQIPE
3-5	MUVWLOPT	4-5	UANWQSPA
3-6	UKRLPHKV	4-6	UAGWQSPE
3-7	UAGWGENA	4-7	MUBWNLZT
3-8	UANWIPNZ	4-8	UKCLNNHL
5-1	UANWIJPA	6-1	MUVWNSZC
5-2	UAGWIJPE	6-2	UKRLNGHV
5-3	UAGWGQPA	6-3	UAGWBVPA
5-4	MUVWLGEK	6-4	UANWQEPE
5-5	UKCLPMHT	6-5	UANWBOPA
5-6	UAGWGIPE	6-6	MUBWNOET
5-7	UAGWGSPA	6-7	UKRLEBHT
5-8	UANWIJPZ	6-8	UANWQPPZ
7-1	UANWGVPA	8-1	UKCGNNKT
7-2	UAGWGVPE	8-2	UAGRQQNE
7-3	MUBWLSZT	8-3	UAGRQJNA
7-4	UKCLPHHV	8-4	UANRQINE
7-5	UANWGEPa	8-5	MUGWNGPC
7-6	UAGWGEPE	8-6	UKRGNTKV
7-7	UAVWIOTA	8-7	UAGRBINA
7-8	MUVWLEEG	8-8	UANRQQNZ

## ELF (Amiga)

Napisz CHOROPOO.

## ELIMINATOR (Amiga)

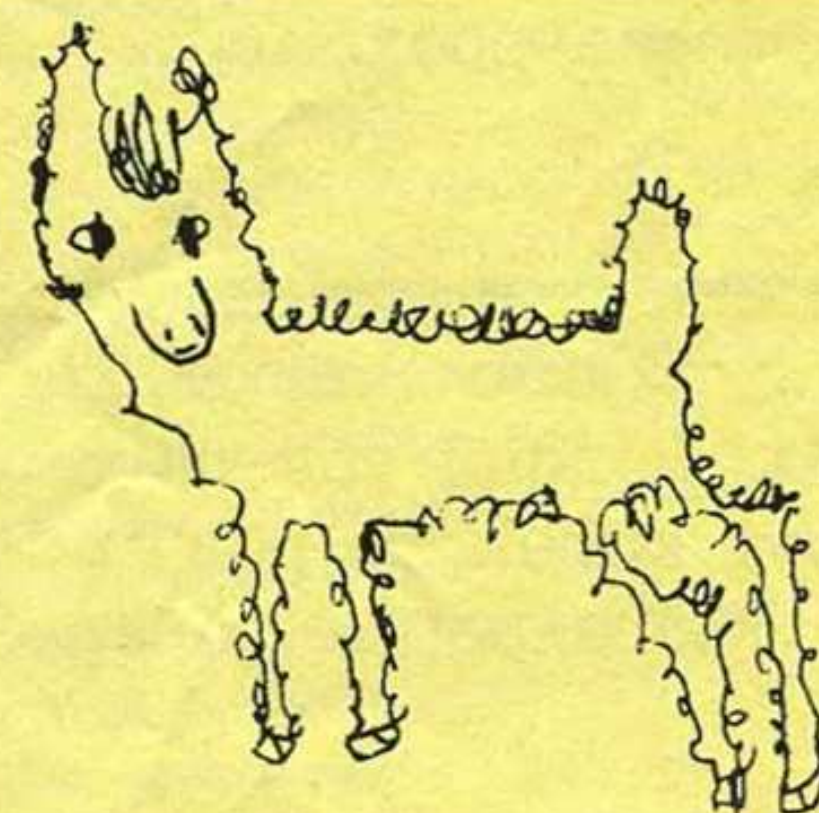
Naciśnij HELP na ekranie tytułowym i podaj odpowiedni kod poziomu:

Level	Kod	Level	Kod
02	AMEOBA	09	HANDEL
03	BLOOOP	10	ICICLE
04	CHEEKI	11	JAMMIN
05	DOINOK	12	KIKONG
06	ENIGMA	13	LAPDOG
07	FLIPME	14	MIKADO
08	GEEGEE		

## EPIC (Amiga)

Kody gry:

1 - AURIGA  
2 - CEPHEUS  
3 - APUS  
4 - MUSCA  
5 - PYXIS  
6 - CETUS  
7 - FORNAX  
8 - CAELUM  
9 - CORVUS





## GOBLIINS (Amiga)

Kod do ostatniego poziomu: TQNGFVC.

## GODS (Amiga)

Hasło SORCERY da nieśmiertelność.

## GOLDEN AXE (Amiga)

Alt - pozwala użyć magii.

## GREMLINS II (Amiga)

W tabeli wyników wpisz SINATRA, co umożliwi nieśmiertelność.

## HARD DRIVIN' (Amiga)

Powinieneś uzyskać maksymalną szybkość, a wówczas klawisz N zdecydowanie ułatwi sterowanie, pozwoli również na nieśmiertelność i na nieograniczony czas przejazdu.

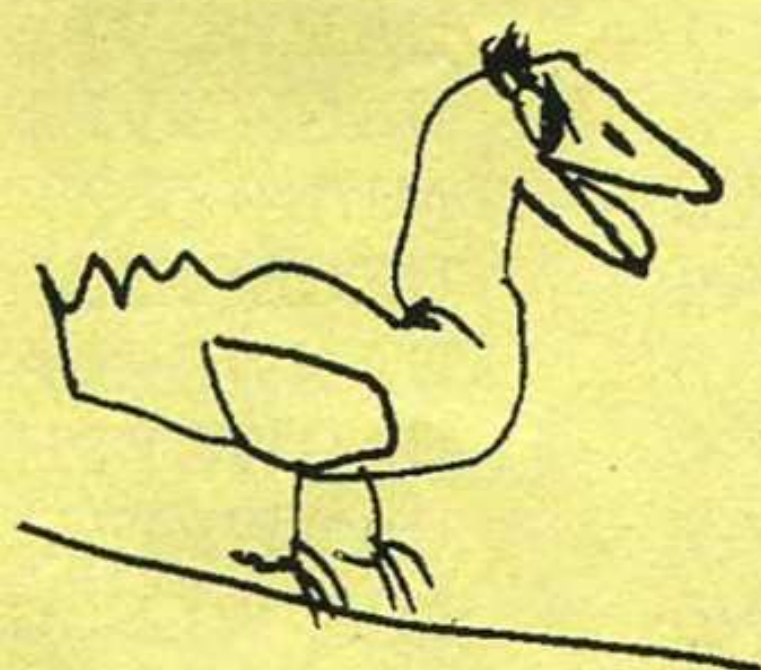
## HAWKEYE (Amiga)

Wciśnij DELETE, a gdy już umrzesz, znajdziesz się na następnym poziomie.

## HELTER SKELTER (Amiga)

Kody:

LEVEL	KOD
11	SPIN
21	FLIP
31	BALL
41	GOAL
51	LEFT
61	TWIN
71	PLAY



## HISTORYLINE 1914 - 1918 (Amiga)

Kody:

1. Pulse	13. Signs
2. Goose	14. House
3. Sport	15. Sigma
4. Bimpo	16. Seven
5. Tempo	17. Zombi
6. Baron	18. Moves
7. Bumm	19. Blade
8. Level	20. Zorro
9. Toxin	21. Stone
10. Princ	22. Mosel
11. Clean	23. Order
12. Xenon	24. Sodom

## HOLLYWOOD POKER (Amiga)

Naciśnij SHIFT+H+F9 oraz DROP na ekranie, a czeka cię niespodzianka.

## HOOK (Amiga)

Idź do sklepu Bait & Tackle i podnieś kubek obok świeczki. Później rób cały czas 'pick up' w miejscu, gdzie był kubek, a powinieneś otrzymać wszystkie rzeczy, które potrzebujesz do ukończenia gry.

## HORROR ZOMBIES FROM CRYPT (Amiga)

Kody:

Level 1 - RETURN	Level 4 - LUGOSI
Level 2 - WOLFMAN	Level 5 - NOSFERATU
Level 3 - HAMMER	Level 6 - GARLIC
BOGEYMAN - nieskończoną ilość żyć.	

## LOCOMOTION (Amiga)

GAME : B	KOD : BOOT
GAME : C	KOD : CHOR
GAME : D	KOD : DORF
GAME : E	KOD : ENTE
GAME : F	KOD : FUSS
GAME : G	KOD : GIFT
GAME : H	KOD : HAND
GAME : I	KOD : IGLU
GAME : J	KOD : JAHR
GAME : K	KOD : KUSS
GAME : L	KOD : LAND

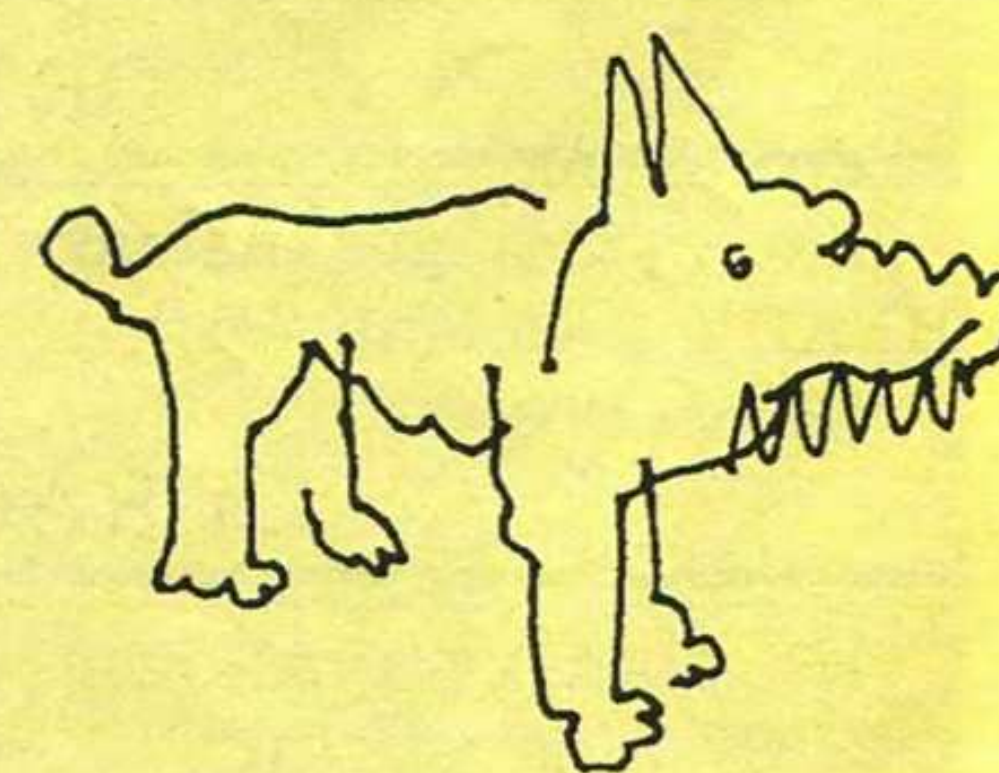
## LOGICAL (Amiga)

01 WELCOME	11 DONT PANIC	21 BE HONEST	31 BLUE VELVET
02 THE OTHER SIDE	12 COLORMANIA	22 BLUE N VIOLET	32 PARADISE I
03 QUADRI QUADRA	13 REFRESHMENT	23 THREE PATH	33 CLASSIC ART
04 STONE ROAD	14 FULL MOON	24 DANGEROUS	34 VENI VIDI VICI
05 NICE COLORS	15 RUNNING BALLS	25 THE WANDERER	35 WE LIKE IT
06 MORE COLORS	16 GREEN RIVER	26 SECRET CHAMBER	36 FOREVER HERE
07 REAL FUN	17 TWO ISLANDS	27 FALCONS FLIGHT	37 WONDERLAND
08 PINK AND PINK	18 MORE ISLANDS	28 BLUE ANGEL	38 THE SNARE
09 GREEN PATH	19 TIMES CHANGE	29 FAR THUNDER	39 CURE IT
10 BAD DIRECTION	20 OTHER THINGS	30 A SIMPLE ONE	40 SUN IS SHINING
41 A RAINBOW	51 LOGISTIC	61 WILD AT HEART	71 WALK IN CREAM
42 ARROW ROAD	52 TURNING COLORS	62 THE DARK AGE	72 TOUCH HER
43 TURNING WHEELS	53 PARAMOUNT	63 DIMLIGHTS	73 SHADOWLAND
44 ACCELERATION	54 THE LADDER	64 THE FIFTIES	74 JACK IN BAG
45 THE PRESIDENT	55 BACK N RED	65 PICTURE OF HER	75 VITAMIN C
46 HE IS MISSING	56 TREASURE ROOM	66 GORDIAN KNOT	76 STUNT BALL
47 PICKNICK TIME	57 DONT WANT THAT	67 HIGH SPEED	77 MIRRORLAND
48 WHO IS CALLING	58 THE FREE FALL	68 ALEXANDRIA	78 ACE QUEST
49 ANCIENT ART	59 CORRADO BEACH	69 RUNNING TEAR	79 BOA BOA BOA
50 SHE IS GONE	60 MORE POPCORN	70 HER RAINBOW	80 DA DA DA
81 HAUNTED HOUSE	91 SHE COMPARES		
82 THE SECRETS	92 BIG MOUNTAINS		
83 SMILING JOKE	93 TOMOTTOW		
84 CHILDREN GO	94 TELEPORTER JAM		
85 IT IS ATLANTIS	95 LEVER SUNLIGHT		
86 ON THE ROAD	96 NEW EXODUS		
87 BLUE IS FIRST	97 THE PEACEPIPE		
88 WOLFS MOON	98 FINAL SURPRISE		
89 WILD CHINA	99 WHITE MIAMI		
90 ITS LOGICAL			

I ostatnie haselko brzmi: THE FINAL CUT.

## LOOPZ (Amiga)

Screen 1: EASY
Screen 6: GRVY
Screen 11: TRBY
Screen 16: STNL
Screen 21: GZPN
Screen 26: PLGR
Screen 31: KRNC
Screen 36: BGDK
Screen 41: FRNK
Screen 46: ZSZS





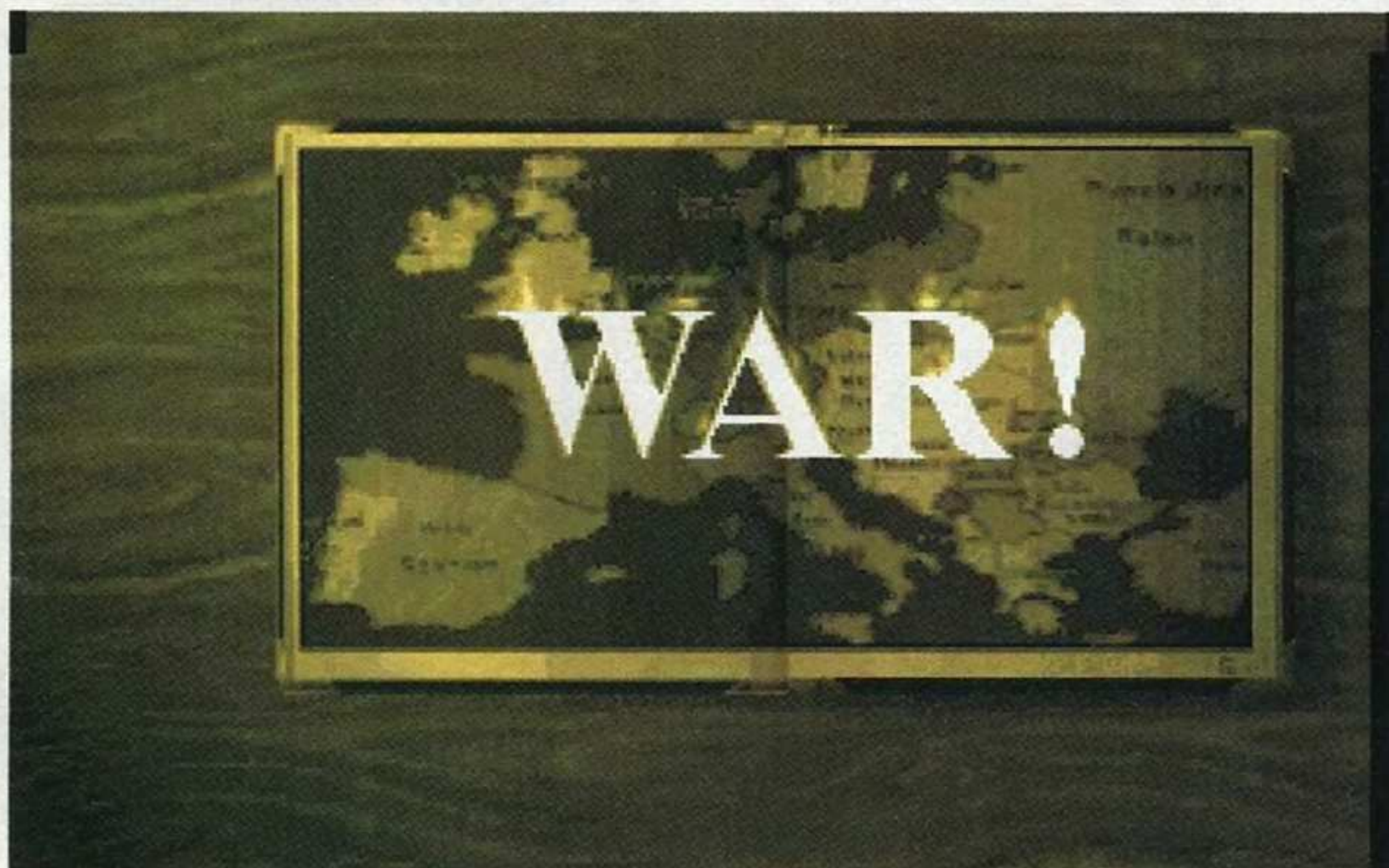
**Motto: "Wojna jest świetną rozrywką. Jeśli ją wygrywasz."**  
**Albrecht I**

# ARMIE NA STOLE

Gry wojenne, jak wiele innych osiągnięć ludzkości, powstały dzięki wrodzonemu lenistwu i skąpstwu człowieka - czy też może jego dążeniu do oszczędzania wysiłku i pieniędzy. Manewry wojsk kosztują (pominąwszy straty w ludziach i sprzęcie) niemal tyle co prawdziwa wojna, wymagają też dużej przestrzeni. Pomysł szkolenia oficerów poprzez bitwy rozgrywane na stole przy użyciu symboli jednostek, ograniczonych pewnymi regułami, rozwiązywał te problemy. Co prawda nawet najbardziej skomplikowane symulatory wojenne używane współcześnie przez armie świata nie zastępują całkowicie tradycyjnych ćwiczeń polowych, pozwalają jednak na poważne ograniczenie ich liczby.

Za pierwszą (wysoko symboliczną) grę wojenną należy uznać szachy. Umiejętność gry w szachy należała do kanonu obowiązkowego wykształcenia każdego królewskiego potomka w średniowiecznej Europie. Wprawdzie reguły tej szlachetnej gry nie przypominają na pierwszy rzut oka zasad walki w polu, uważano jednak (i słusznie), że szachy uczą sztuki koordynowania działań wielu jednostek i rozwijają zmysł analityczny, pozwalający dowódcy

**WOJNA JEST ZJAWISKIEM ZNACZNIE STARSZYM NIŻ LUDZKOŚĆ. ZNAJĄ JĄ CHOĆBY MRÓWKI, KTÓRE PIERWSZE WYKSZTAŁCIŁY ŻOŁNIERZY ZAWODOWYCH - CZŁONKÓW SPOŁECZNOŚCI NIE MAJĄCYCH ŻADNYCH ZADAŃ POZA WALKĄ. JEDNAK DOPIERO LUDZKA CYWILIZACJA PODNIOŚŁA RZEMIOSŁO WOJENNE DO RANGI SZTUKI. DO NIEJ TEŻ NALEŻY WYNALEZEK GIER WOJENNYCH.**



na błyskawiczną i trafną ocenę sytuacji taktycznej.

Pierwsze symulatory wojenne, czyli gry, w których występują jednostki wojskowe o okre-

ślonych cechach i mapa terenu, pojawiły się w Niemczech w XVIII wieku. Z początku były bardzo uproszczone, ale stopień komplikacji szybko wzrastał, zasady gry były rozbudowywane, pozwalając na symulowanie takich wielkości jak liczebność jednostki, skuteczność w starciu z oddziałem innego typu, szybkość poruszania się w różnych warunkach, poziom zaopatrzenia, morale itp. Wprowadzenie rozmaitych współczynników, zmieniających siłę bojową jednostki w zależności od warunków polowych (teren, pogoda, czas itd.) spowodowało, że mniej więcej od połowy XIX wieku grający większość czasu poświęcali na rycie w wielkich tabelach, określających straty po obu stronach zgodnie ze wspo-

mnianymi współczynnikami. Taka sytuacja utrzymywała się długo, bo aż do wynalezienia komputerów - choć jeszcze dziś można kupić w księgarniach planszowe gry wojenne, bezpośrednich potomków dawnych "papierowych" symulacji.

## Do czego służy komputer

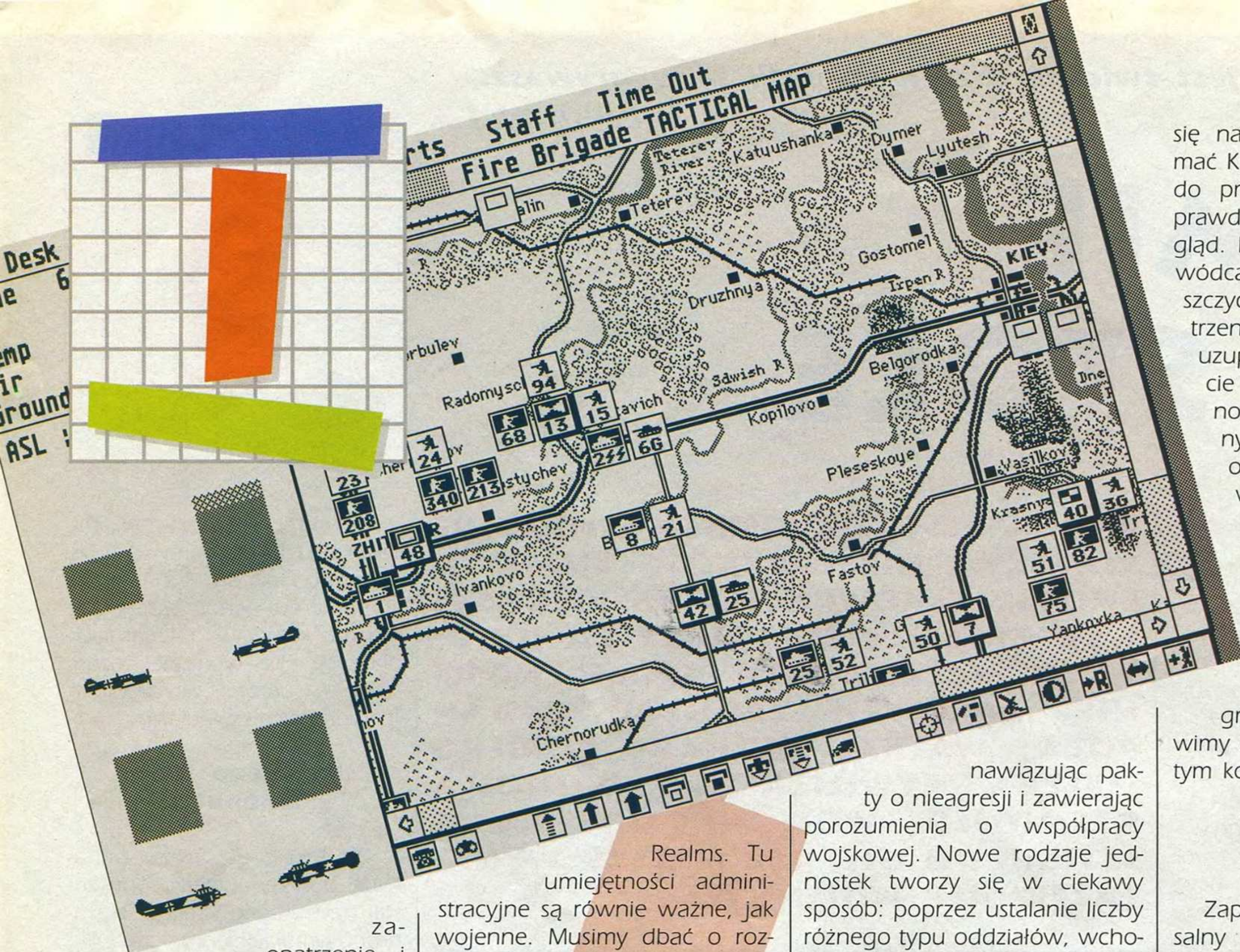
Od chwili, gdy ciężar żmudnych obliczeń przerzucony został na maszynę, stopień złożoności symulacji ogranicza tylko moc obliczeniowa i pamięć komputera (oraz, rzecz jasna, zdolność człowieka do zapamiętania nad ogromną ilością danych dostarczanych przez program). Co do mocy obliczeniowej, nawet maszyny klasy PC/AT są w stanie przetworzyć w rozsądnym czasie dostatecznie wielką ilość informacji, by przyprawić zwykłego śmiertelnika o ból głowy. Głównym ograniczeniem pozostawała więc ilość dostępnej pamięci, ale to już przeszłość - dziś standardem jest 2MB RAM, wystarczające do pomieszczenia drobiazgowych danych o naprawdę dużej liczbie jednostek i przestronnym teatrze działań. Niestety, w większości gier wojennych pamięć marnowana jest na efektowne obrazki, których oglądanie przestaje być atrakcją już po kilku dniach intensywnej gry. Programy symulacji pola walki trafiając pod strzechy tracą więc sporo ze swojej wierności, zyskując za to kolorową otoczkę.

## Czy zachować czystość?

Nieczęsto spotyka się "czyste" gry wojenne, tzn. takie, gdzie gracz nie musi zajmować się problemami cywilnymi (np. finansami) i może skupić się wyłącznie na sprawnym dowodzeniu armią, dbając co najwyżej o







się na Berdyczów" lub "utrzymać Kijów", ale nie "dwie kratki do przodu". Nadaje do grze prawdziwie profesjonalny wygląd. Poza tym gracz, jako dowódca całej operacji, musi troszczyć się o przydział zaopatrzenia, środków transportu i uzupełnień, a także o wsparcie lotnicze, artyleryjskie, jednostek inżynierskich i innych wyspecjalizowanych oddziałów. Jednym słowem byłaby to gra niemal idealna, gdyby nie jeden szczegół: gdy pokonamy przeciwnika na najwyższym poziomie, dyskietkę można wyrzucić przez okno (chyba że kogoś ekscytuje rozgrywanie wariantów). Bawimy się w bitwę o Kijów i na tym koniec.

### Wolność nade wszystko

Zapotrzebowanie na uniwersalny symulator wojskowy, w którym gracz obdarzony jest maksymalną wolnością w tworzeniu teatru działań i nowych typów jednostek, zaowocowało

zaopatrzenie i środki transportu, czyli elementy logistyczne. Być może wynika to ze względnie niewielkiej klienteli - bo w końcu ilu znajdzie się maniaków zdolnych dniami i nocami (zwłaszcza nocami!) rozgrywać bitwy bez żadnych urozmaiceń? Zapewne tyłu, ilu jest amatorów czystych gier logicznych (nie licząc szachów). Dlatego większość gier wojennych urozmaicana jest na różne sposoby - od rozszerzania ich o elementy decyzyjne, aż po sekwencje zręcznościowe. Typowym przykładem tego drugiego podejścia jest Ancient Art of War in the Sky, czyli "Starożytna sztuka walki na niebie". Zasadniczo jest to prosta gra wojenna, polegająca na wysyłaniu bombowców i myśliwców z I wojny światowej do walki. Ich zadania mogą być różne: bombardowanie obcych lotnisk, fabryk i składów, wsparcie własnych wojsk celem przełamania linii frontu, przechwytywanie wrogich rajdów bombowych i wreszcie zniszczenie stolicy nieprzyjaciela. Dla tych, którym to nie wystarcza, przewidziano możliwość włączenia się do walki, będącej prostą zręcznościówką, polegającą na lataniu samolotem widzianym z boku i strzelaniu do nieprzyjaciela.

Pogranicze gier wojennych i strategicznych wyznacza

Realms. Tu umiejętności administracyjne są równie ważne, jak wojenne. Musimy dbać o rozwój zdobytych miast - z nich pochodzą dochody na prowadzenie wojny. Największa jednak ilość pieniędzy nie zapewni nam zwycięstwa, gdy nie potrafimy poprowadzić wojsk do boju - większa część gry toczy się na polu walki. Wojna podzielona jest na część rozgrywaną w skali strategicznej - ruchy wojsk z miasta do miasta i od bitwy do bitwy - oraz część taktyczną, czyli samo starcie, gdzie ustawienie wojsk i odpowiednie manewrowanie nimi (np. łucznicy strzelający z tyłu, piechota w centrum, kawaleria oskrzydłająca przeciwnika i zamykająca okrążenie) decyduje o zwycięstwie lub porażce.

Niemal czysto wojenny charakter ma Global Domination. Nazwa sugeruje, że jest to gra na poziomie strategicznym - walka toczy się o dominację nad światem. Jest on podzielony na różnej wielkości sektory, w każdym z nich znajduje się miasto - duże, średnie lub małe. Od liczby okupowanych miast i ich wielkości zależy poziom zaopatrzenia, wykorzystywanego do tworzenia nowych armii, rozbudowy floty i środków transportu oraz doskonalenia wywiadu i sił specjalnych, używanych do tłumienia niepokojów społecznych. Oprócz argumentów siłowych możesz (i powinienś) używać dyplomacji,

nawiązując pakt o nieagresji i zawierając porozumienia o współpracy wojskowej. Nowe rodzaje jednostek tworzy się w ciekawy sposób: poprzez ustalanie liczby różnego typu oddziałów, wchodzących w skład armii. Do wyboru masz piechotę (zwykłą, zmotoryzowaną i spadochroniarzy), wojska pancerne, artylerię (lekką i ciężką), oddziały obrony przeciwlotniczej oraz dwa rodzaje sił powietrznych. Taka metoda daje graczowi ogromną swobodę wyboru - od małych i tanich armii, złożonych z kilku jednostek piechoty do potężnych oddziałów uderzeniowych. Jeśli broń dalekiego zasięgu nie jest w stanie rozstrzygnąć bitwy, program przełącza się w tryb taktyczny: używając mapy satelitarnej kierujesz poszczególnymi pododdziałami do walki. Zwolennicy wielkiej skali mogą pozostawić tę część rozgrywki komputerowi. Dużą zaletą programu jest też możliwość gry z różną liczbą komputerowych przeciwników - od jednego do czterech.

Reprezentatywnym przedstawicielem "czystej linii" jest Fire Brigade - program symulujący drugą bitwę pod Kijowem (3.XI.1943). Rozgrywka toczy się na poziomie strategicznym - najmniejszą dostępną jednostką jest samodzielna brygada, rozkazy wydajemy całym korpusom lub grupom operacyjnym, złożonym na ogół z kilku dywizji. Nie ma możliwości "ręcznego sterowania" jednostką - przykładowy rozkaz może brzmieć "atakować 60 armię", "wycofywać



m.in. powstaniem (jeszcze na małe Atari I) gry Wargame Construction Set (zestaw do konstrukcji gier wojennych). Pomimo ograniczeń sprzętowych autorzy wywiązali się z zadania na tyle dobrze, że program pojawił się też w wersji na większe komputery. Część konstrukcyjna dysponuje kilkudziesięcioma rodzajami terenu - od rzek i mórz poprzez góry i lasy aż po drogi, mosty i zabudowania. Wyżej wspomniane ograniczenia spowodowały, że pole gry jest niewielkie - moja próba stworzenia mapy Krety utknęła na krawędzi ekranu. Nowe jednostki definiuje się zaledwie kilkoma wielkościami - abstrakcyjna "siła bojowa", ruchliwość, rodzaj prowadzonego ostrzału (od broni osobistej po ciężką artylerię), obrona przeciwczołgowa, opancerzenie i możliwość transportowania innych jednostek. Niewielka liczba dostępnych parametrów nie ogranicza zbytnio różnorodności tworzonych oddziałów, wpływa jednak na realizm rozgrywanej później bitwy. Jest to zresztą najsłabsza strona programu: niewielka ilość danych charakteryzujących jedno-

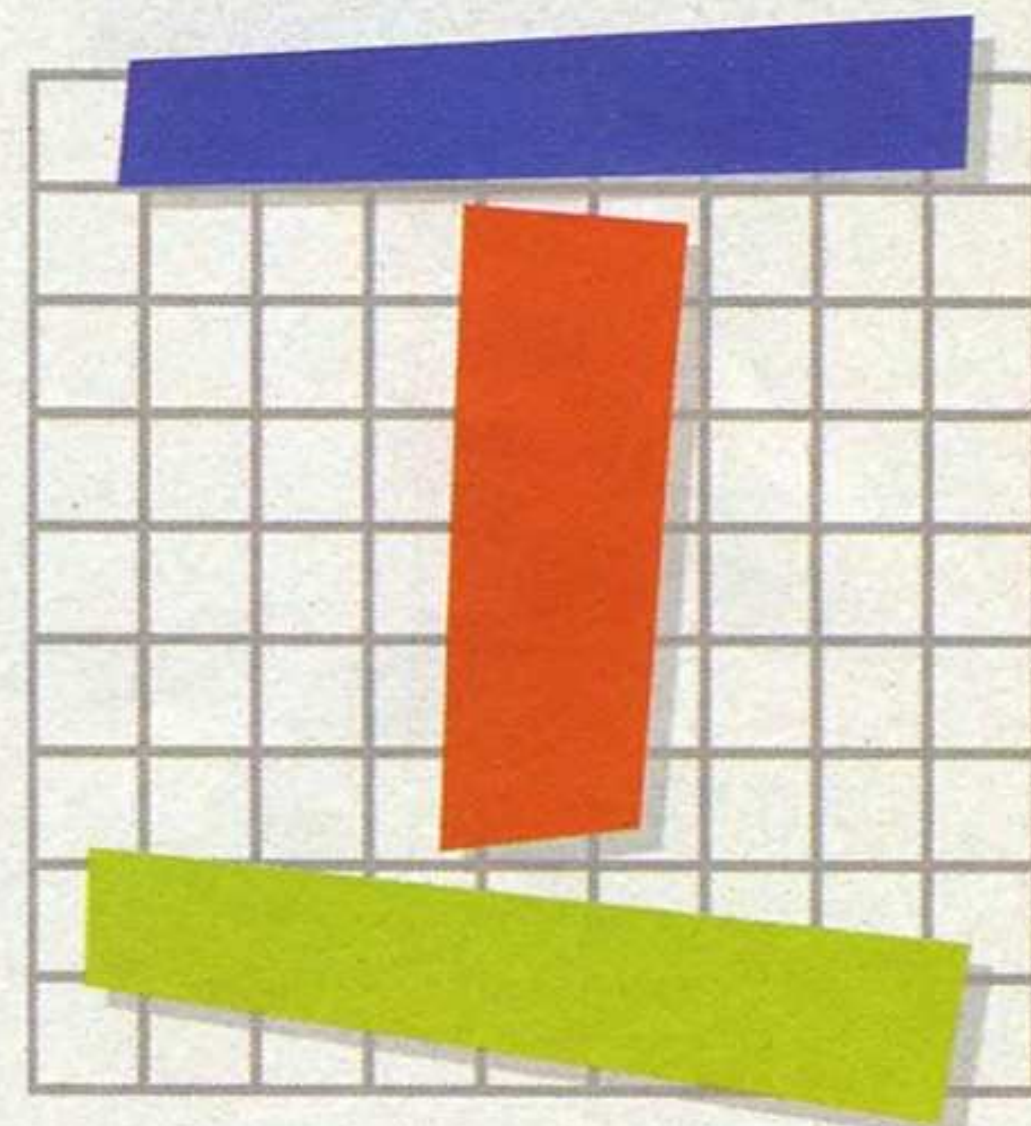
stkę powoduje, że wynik starcia jest w dużym stopniu losowy. Niezauważalny jest też wpływ terenu na cokolwiek poza ruchliwością oddziału, co jest poważną wadą - w rzeczywistości np. czołgi są niezwykle skuteczną bronią w polu, jednak w warunkach miejskich stają się łatwym celem.

Inna gra tego typu, UMS - Universal Military Simulator, czyli właśnie uniwersalny symulator wojskowy, oferuje graczowi wgląd w "równanie bitwy", czyli formułę używaną przez program do wyliczania skutków starcia. Do celów eksperymentalnych testowałem rozmaite typy jednostek, ścierając je ze sobą na zasadzie "każdy z każdym". Rezultaty były zniechęcające: czynnik losowy powodował, że skrajne wyniki pięciu równoczesnych, identycznych ataków różniły się o 100%. Nowsza wersja tego programu, UMS II, została bardzo zmieniona. Przede wszystkim istniejący w rzeczywistości wpływ przypadku można wyeliminować, albo ustawić na dowolnym poziomie. Poza tym program pozwala na wprowadzanie zmian

w równaniu bitwy - możemy więc regulować udział poszczególnych charakterystyk jednostki w wyniku starcia. Ustawiać można też stopień, w jakim efektywność oddziału zależy od morale, kwalifikacji dowódcy, pogody i wielu innych czynników. Uproszczona grafika jest wadą, ale elastyczność symulacji rekompensuje ją z nawiązką.

### Małe jest piękne

Zdumiewające, ale trzy naprawdę świetne symulatory wojenne, pochodzące w dodatku od jednego autora (zwie się on R.T. Smith), powstały w erze prehistorycznej, gdy ośmiobitowce władały światem. Napisało je na Spectrum. One również po rozpowszechnieniu się większych maszyn okazały się być warte konwersji. Mówię o Arnhem, Desert Rats i Vulcan - pierwsza to operacja Market-Garden, nieudany desant w Holandii w 1944 roku, druga i trzecia to kolejne fazy walk w Północnej Afryce, dramatyczny pojedynek dwóch indywidualności: "lisa pustyni", Erwina Rommla i późniejszego dowód-

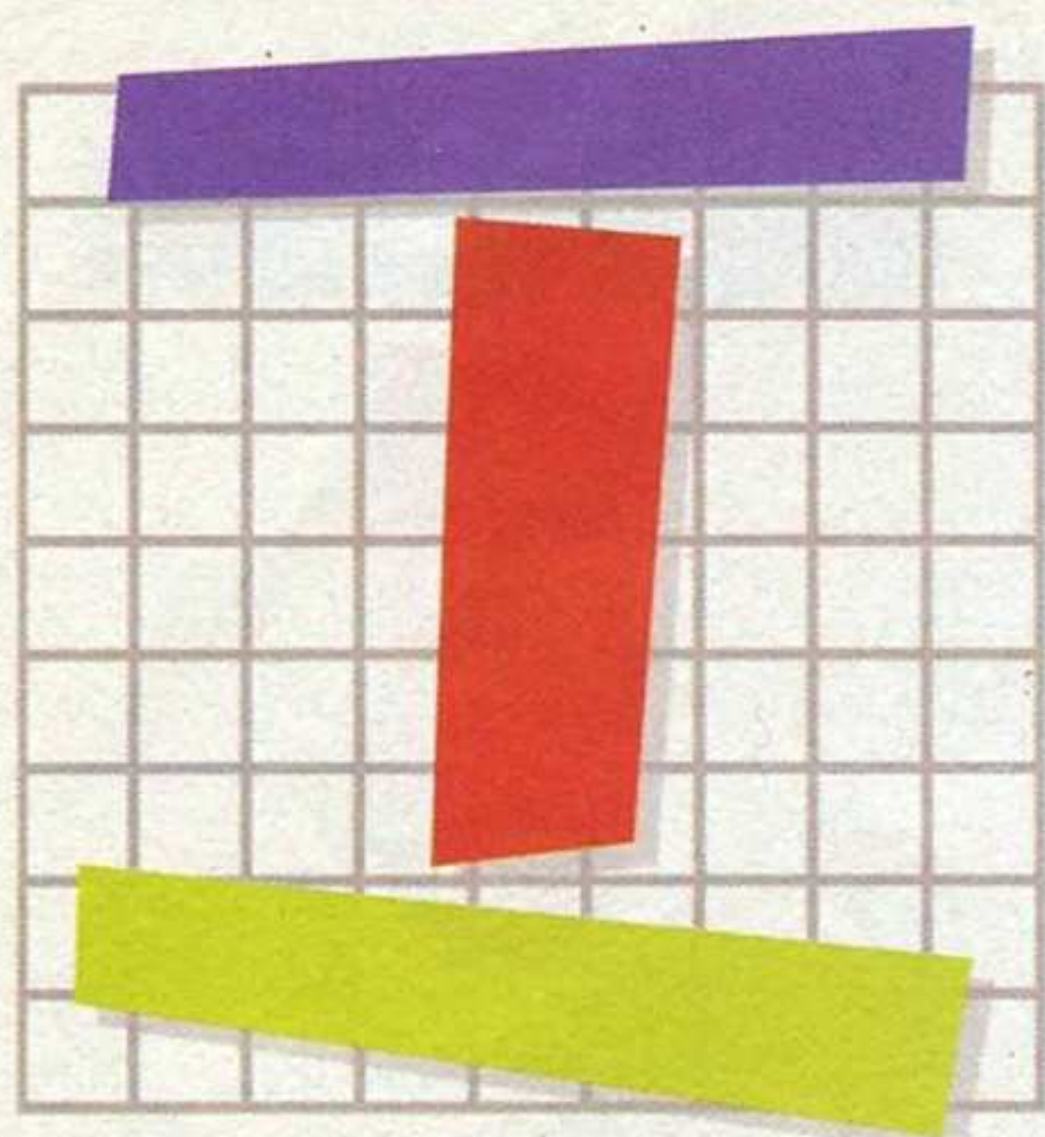


cy Market-Garden, Montgomery'ego. Zrealizowano je zachowując delikatną równowagę między prostotą dla ułatwienia gry a komplikacją dla zachowania realizmu. Tutaj jednostkami steruje się ręcznie, przesuwając je na wybrane pole (jest to zresztą najczęściej stosowany sposób). Zachowano podstawowe wskaźniki charakteryzujące oddział, a więc liczebność (nominalną i faktyczną), morale, ruchliwość i stan zaopatrzenia. Poziom gry komputerowego przeciwnika zdumiewa - wykonuje on niemal zawsze optymalne posunięcia, błędy zdarzają mu się dopiero gdy wydarzenia znacznie odbiegają od wersji historycznej. Odkurzam tu te starocie, gdyż nie znalazłem wśród gier opatrzonych groźnymi napisami "Wymaga 386SX i 6 MB na dysku twardym" nic, co osiągnęłoby równie wysoką proporcję pomiędzy osiągniętym poziomem realizmu a stopniem komplikacji.

Jeśli już mowa o starociach: ciekawe podejście prezentuje Empire - Wargame of the Century (i jej nowsza wersja - Empire DL). Gra rozpoczyna się w całkowicie nieznanym otoczeniu, od jednego miasta produkującego np. armie pancerne. W miarę wzrostu liczby jednostek poznawanie świata i podbój nowych miast idzie coraz szybciej, do produkcji wchodzić okręty desantowe, krążowniki, potem pancerniki i lotniskowce. W Empire ten, kto włada na morzach, rządzi także lądem - odzwierciedla to proporcja między liczbą dostępnych typów wojsk lądowych i morskich, która wynosi 1:6. Autorzy uprościli grę do granic możliwości: jednostki opisane są przez liczbę tzw. punktów trafienia (Hit Points), wynoszącą od 1 (armia, samolot) do 12 (pancernik) oraz skuteczność w ataku i obronie. Walki toczą się pomię-







dzy pojedynczymi oddziałami, aż do zniszczenia jednego z nich. W grze występuje zaledwie 8 rodzajów jednostek - lotnictwo, armie pancerne i 6 typów okrętów. Ich liczba została zwiększona w następnej wersji Empire. Mimo swej prostoty gra jest niezwykle realistyczna - niszczyciele służą do patrolowania, okręty podwodne najsukuteczniejsze są w stadach, desanty najlepiej przeprowadzać pod osłoną parasola powietrznego z lotniskowca itp. Poza ograniczonym wyborem jednostek jedyną wadą jest debilizm algorytmu sterującego siłami nieprzyjaciela - przegrywa mając przewagę 2:1, ponosząc przy tym straty sześciokrotnie wyższe niż strona wygrywająca. Gra z człowiekiem jest zdecydowanie bardziej atrakcyjna.

### Jednostka zerem?

Istnieje duża grupa programów nie zaliczanych na ogół do kategorii gier wojennych, a mimo to odpowiadających wszystkim możliwym do przyjęcia kryteriom. Są to gry, w których dowodzimy niewielkim oddziałem złożonym z pojedynczych ludzi, kierując rozkazy do poszczególnych członków grupy - wojna widziana "od dołu", rozgrywająca się na najniższym poziomie taktycznym. Spójrzmy choćby na jednego z względnie nowych przedstawicieli tego gatunku - Sabre Team. Do naszej dyspozycji stoi oddział sił specjalnych, w skład którego wchodzi ośmiu ludzi. Spośród nich wybieramy zespół najlepiej przygotowany do wykonania konkretnej operacji (uwolnienia zakładników, rozbicia grupy terrorystycznej itp.). Każdy członek grupy posiada określone zdolności (np. pierwsza pomoc, materiały wybuchowe, samotny zwiad) oraz cechy psychofizyczne (np. siła, szybkość, waga, celność) kwalifikujące go do określonego typu zadań. Dowodzenie takim oddziałem nie różni się ni-

czym istotnym od komenderowania wielką operacją w stylu Fire Brigade - tak samo musisz dbać o stosowną dyslokację jednostek, aby osiągnąć maksymalną skuteczność prowadzonego ognia, czy też kierować przydziałami zaopatrzenia (w postaci pakietów medycznych, amunicji, uzbrojenia itd.) do najbardziej potrzebujących członków grupy. Mamy tu do czynienia jedynie z różnicą w skali.

Następny przykład to Ambush - rozgrywka toczy się tu na poziomie drużyny, tzn. nie ma już możliwości wydawania rozkazów pojedynczym ludziom (chyba że liczebność oddziału wynosi 1). Jesteś "psem wojny" - człowiekiem do wynajęcia opłacanym przez klany magów, orków, krasnoludów itp. postaci żywcem wziętych z kart powieści fantasy. Cała fantastyczna otoczką nie ma wpływu na istotę gry: przyjmujesz zlecenie, np. wykończenia grupy wędrownych kupców przemyskających się cichcem przez terytorium barbarzyńców, za otrzymaną zaliczkę najmujesz płatnych zabijaków - łuczników, magów, bohaterów itp., kupujesz im uzbrojenie i do roboty! Parametry jednostek ograniczone są do liczebności i tradycyjnej "siły bojowej" oddziału, niemniej jednak całość jest po prostu jeszcze jedną grą wojenną - o sukcesie decyduje nie giętkość nadgarstków, nie zdolności administracyjne, ale twoja skuteczność w roli dowódcy.

Do taktycznych gier wojennych można zaliczyć także niektóre symulatory, w których oprócz wprawy w sterowaniu powierzonym sprzętem istotną jest umiejętność pokierowania jednostkami w ten sposób, by znalazły się we właściwym miejscu o właściwym czasie. Do tego gatunku należą np. symulatory czołgowe: M1 Tank Platoon, a zwłaszcza Team Yankee i jego druga część - Pacific Islands. Zasadniczo gra polega na komenderowaniu jednostką złożoną z dwóch plutonów

nów najnowocześniejszych czołgów ciężkich M1A1 Abrams, wsławionych w operacji Desert Storm, plus dwa plutony wsparcia wyposażone w rakiety ziemia-ziemia. Przełączając się na poszczególne pododdziały kierujesz je do walki, niszcząc przeciwnika ogniem dział kalibru 120 mm. Nawet perfekcja w trafianiu do celu nie uratuje jednak twojego oddziału, jeśli puścisz go w samobójczej szarży na ukryty wśród drzew pluton T-72. Musisz użyć swojej inteligencji i np. poruszając się skrajem lasu zaskoczyć ich morderczym ogniem z bliska, albo wykorzystując swoje wyrzutnie rakiet spuścić na głowy wrogów ognisty deszcz z odległości dwóch mil.

Morskie symulatory taktyczne, np. Strike Fleet, Bismarck czy Carrier Command w jeszcze większym stopniu kładą nacisk na zdolności dowódcze. Zwłaszcza pierwszy z nich, w którym pod twoją komendą oddany zostaje uderzeniowy oddział okrętów wojennych, wymaga uważnego dobierania ich szyku - np. jednostki wyposażone w dużą ilość rakiet przeciwlotniczych powinny osłaniać pozostałe od strony spodziewanego uderzenia z powietrza. Zręczność w operowaniu uzbrojeniem jest mniej istotna - od chwili pojawienia się wroga do ataku upływa dość czasu, by podjąć stosowne decyzje. Wyjątkiem są samoloty Tu-22M "Backfire", nadlatujące z dwukrotną prędkością dźwięku i uwalniające rakiety Kingfish, które mkną ku tobie przekraczając 3 Ma - a każda z nich może zatopić krążownik klasy Ticonderoga o wyporności 9600 ton!

### Szukając ideału

Pomimo długich poszukiwań nie udało mi się znaleźć progra-

mu, który spełniałby wszystkie wymagania stawiane (przez mnie) dobrej grze wojennej. Podstawowym założeniem jest totalna wolność w tworzeniu jednostek i typów terenu. Nie ma obecnie żadnego sensownego powodu, który wymuszałby ograniczenie gracza do przygotowanych przez autorów założeń. Jedyne co powinno go krępować to ilość dostępnej pamięci, ale to już jego sprawa, jak nią gospodaruje - czy wybierze wielkie pole bitwy zbudowane z lasów i pól, czy nieco mniejsze, ale bardziej urozmaicone, czy woli liczne jednostki kilku rodzajów, czy mniej liczne, ale za to bardzo rozmaite (a może woli rozszerzenie pamięci?). Jednostkę powinna definiować nie wzięta z sufitu "siła bojowa", ale liczebność w połączeniu ze skutecznością w starciu z innymi rodzajami wojsk. W przeciwnym wypadku dochodzi do absurdów w stylu stratowania współczesnej dywizji piechoty przez ciężką kawalerię - w swojej epoce miała ona wielką siłę bojową! Bardzo ważne jest doświadczenie zwiększające się z każdą bitwą, spadające zaś po otrzymaniu "zielonych" uzupełnień, oraz morale jednostki, zależne od wyniku bitwy, zaopatrzenia i ponoszonych strat. Poza tym skuteczność i ruchliwość jednostki musi zmieniać się w zależności od otoczenia. Z drugiej strony, rozmaite typy terenu definiowane są niejako automatycznie - poprzez współczynniki zmieniające skuteczność oddziałów. Przy takiej złożoności programu algorytm skutecznie kierujący jednostkami nieprzyjaciela byłby bardzo trudny do zrealizowania. I wcale nie jest to konieczne! Każdy miłośnik gier wojennych zdążył chyba zauważyć, że komputerowy przeciwnik jest trudny do pokonania tylko w przypadku, gdy wszystko jest z góry ustalone. Istniejące algorytmy uniwersalne, grające w każdym terenie, każdymi jednostkami, potrzebującą miazdzącej przewagi liczebnej aby stawić czoła człowiekowi. Prawdziwym wyzwaniem jest dopiero żywy przeciwnik, co prawda trudny do znalezienia, ale o ileż ciekawszy!

**Wojciech Setlak**





## OFERTA KLUBOWA

**Członkowie GamblerClub** mogą kupić (drogą pocztową — za pobraniem) legalne oprogramowanie taniej niż w sklepach! Wystarczy wybrać produkt z listy i zamówić go (podając numer katalogowy) — zamówienie prosimy przysyłać (podobnie jak całą korespondencję klubową) na adres redakcji dopisując na kopercie "GamblerClub". Oczywiście w zamówieniu — jest to warunek konieczny zrealizowania go — musi zostać podany numer karty członkowskiej (kartę taką otrzymuje każdy członek GamblerClub). Po otrzymaniu zamówienia wysyłamy zamówiony produkt (lub produkty) na podany w zamówieniu adres. Płatność następuje w momencie otrzymania przesyłki (prosimy o nie przysyłanie w listach pieniędzy!) — przy jej odbiorze. Cena klubowa obejmuje koszty pocztowe (nie trzeba dopłacać za wysyłkę). Przedstawiona w bieżącym numerze oferta jest ważna przez dwa miesiące, tj. do 1 lutego 1994 roku.

## GAMBLERCLUB — CZY WARTO DO NIEGO NALEŻEĆ?

Odpowiedź jest oczywista: jeszcze jak warto!!! Korzyści są następujące:

- Każdy członek GamblerClub otrzyma indywidualną kartę magnetyczną ze swoim imieniem i nazwiskiem oraz unikalnym numerem, która to karta zaświadcza o przynależności do klubu.
- Członkowie GamblerClub korzystają z prawa do tańszych zakupów wysyłkowych oprogramowania (za pośrednictwem poczty) — wg. tak zwanej ceny klubowej:
  - \* minimum 10% niższe ceny na bieżącą ofertę IPS;
  - \* oferty specjalne IPS (od 40 do 60% taniej);
  - \* trwają rozmowy z innymi dystrybutorami i producentami gier o rozszerzeniu cen klubowych także na ich produkty.
- Klubowicze (i klub jako instytucja) otrzymują do dyspozycji strony klubowe w piśmie, na których będzie publikowany biuletyn zajmujący się ich sprawami.
- Dwa razy w roku wśród członków klubu losowane będą wycieczki na zagraniczne targi gier komputerowych oraz do firm produkujących gry.
- Dla członków GamblerClub przygotowana zostanie (przez LUPUS SharewareHouse) specjalna oferta niezwykle tanich gier shareware.
- GamblerClub wystąpił z ofertą adresowaną do sklepów komputerowych, aby osoby posiadające kartę klubową mogły korzystać ze zniżek przy zakupach.
- Przewidujemy dalsze niespodzianki.

### 1. Oferta bieżąca dla użytkowników komputerów IBM PC (i zgodnych) — minimum 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
0001	AV-8B Harrier Assault	PC	Domark	3.5"	386SX, 2MB	549.000	494.100
0002	Carriers at War	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA, VGA	427.000	384.300
0003	Civilization	PC	MicroProse	3.5", 5.25"	EGA, VGA	549.000	494.100
0004	Fairy Tales	PC	Sierra	3.5"	VGA	573.400	516.060
0005	Gunship 2000	PC	MicroProse	3.5"	AT, 640KB, MCGA/VGA	597.800	538.020
0006	King's Quest VI	PC	Sierra	5.25"	VGA, 13MB HD	695.400	625.860
0007	Larry I (SCI)	PC	Sierra	3.5"	VGA	506.300	455.670
0008	Michael Jordan in Flight	PC	Electronic Arts	3.5"	386/16, 2MB, VGA	427.000	384.300
0009	Quest for Glory III	PC	Sierra	5.25"	VGA	585.600	527.040
0010	Rex Nebular	PC	MicroProse	3.5"	VGA	597.800	538.020
0011	Rome AD 92	PC	Millenium	3.5"	VGA	390.400	351.360
0012	Strike Commander	PC	Origin	3.5"	386/25, 4MB, VGA, 27MB HD	793.000	713.700
0013	Theatre of War	PC	Electronic Arts	5.25"	2MB (SVGA), 640KB (VGA)	244.000	219.600
0014	Two Towers	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	427.000	306.000
0015	Ultima Underworld	PC	Origin	3.5", 5.25"	386SX, 2MB, 13MB HD, VGA	695.400	626.860
0016	Ultima VII	PC	Origin	3.5", 5.25"	2MB, 21MB HD	732.000	658.800
0017	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	494.100	444.690
0018	Xenobots	PC	Electronic Arts	3.5"	AT, 1MB, VGA	427.000	384.300

### 2. Oferta bieżąca dla użytkowników komputerów Amiga — minimum 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
1001	AV-8B Harrier Assault	Amiga	Domark	3.5"	1MB	549.000	494.100
1003	Civilization	Amiga	MicroProse	3.5"	1MB	518.500	466.650
1005	Gunship 2000	Amiga	MicroProse	3.5"	1MB	597.800	420.000
1007	Larry I (SCI)	Amiga	Sierra	3.5"	1MB	506.300	450.000
1019	Larry V	Amiga	Sierra	3.5"	1MB	671.000	600.000

### 3. Oferta bieżąca dla użytkowników komputerów Macintosh — 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
2007	Larry I (SCI)	PC	Sierra	3.5"		506.300	455.670

### 4. Kolekcja Klasyki Komputerowej dla użytkowników komputerów IBM PC (i zgodnych) — minimum 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
0501	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	219.600
0502	Chuck Yeager's Air Combat	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	256.200	230.580
0503	Harpoon	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	256.200	230.580
0504	Heroes of the 357th	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	219.600
0505	Mig 29M	PC	Domark	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	219.600
0506	Shadowlands	PC	Domark	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	219.600

### 5. Kolekcja Klasyki Komputerowej dla użytkowników komputerów Amiga — 20% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
1501	Birds of Prey	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	244.000	195.000
1503	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	256.200	205.000
1505	Mig 29M	Amiga	Domark	3.5"	1MB	244.000	195.000
1506	Shadowlands	Amiga	Domark	3.5"	1MB	244.000	195.000

### 6. Programy edukacyjne dla użytkowników komputerów IBM PC (i zgodnych) — minimum 18% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
0901	Mno 3-4-5	PC	IPS CG	3.5", 5.25"	Herc/EGA/VGA	146.400	120.000
0902	Ort 3-4-5 w. 2.0	PC	IPS CG	3.5", 5.25"	Herc/EGA/VGA	183.000	150.000

### 7. OFERTA SPECJALNA — OD 40 DO 50% TANIEJ!!!

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
S0001	Desert Strike	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	427.000	250.000
S0002	Incredible Machine	PC	Sierra	3.5", 5.25"	VGA	427.000	220.000
S0003	Lure of the Temptress	Amiga	Virgin Games	3.5"	1MB	488.000	240.000
S0004	Lure of the Temptress	PC	Virgin Games	3.5"	VGA	488.000	240.000

## JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClub może zostać każdy, kto:

- jest prenumeratorem miesięcznika GAMBLER,
  - wypełni i prześle na adres redakcji deklarację członkowską.
- Tym samym, aby zostać klubowiczem należy:

- Jeśli nie jest się jeszcze prenumeratorem miesięcznika, opłacić prenumeratę pisma (w prenumeracie GAMBLER jest tańszy niż w kiosku) korzystając z zamieszczonego wewnątrz numeru

blankietu pocztowego albo też osobiście w siedzibie redakcji.

- Wypełnić deklarację członkowską, której wzór znajduje się na tej stronie i



wysłać ją do redakcji.

- Odczekać kilka tygodni (czas dla banku na przesłanie do redakcji kuponu prenumeraty, czas dla poczty na dostarczenie deklaracji członkowskiej, czas dla redakcji na przygotowanie indywidualnej karty członkowskiej i wysłanie jej pocztą oraz czas dla poczty na dostarczenie do odbiorcy), w czasie których zostanie nadesłana pocztą karta członkowska. We wszystkich sprawach członkowskich należy się posługiwać swoją kartą, powołując się na jej numer.

## DEKLARACJA

**TAK!** Po zapoznaniu się z pomysłem Klubu "GamblerClub" postanowiłem przystąpić do niego. Oświadczam, że:

- ☐ Jestem prenumeratorem miesięcznika GAMBLER. Data: .....
- ☐ Znam i akceptuję zasady funkcjonowania GamblerClub. Podpis: .....

ANKIETA (informacje w ankiecie powinny być zgodne z informacjami podanymi przy prenumeracie):

1. Imię: ..... 3. Kod: .....
2. Nazwisko: ..... 4. Miasto: .....
5. Ulica (lub skrytka pocztowa): .....

Adres do korespondencji (na który mają być wysyłane ewentualne informacje lub komunikaty klubowe) może być inny niż adres wcześniej podany. Jeśli tak, prosimy o podanie go w punktach 6 — 8.

6. Kod: ..... 7. Miasto: .....
8. Ulica (lub skrytka pocztowa): .....



# ALISTAIR MACLEAN



Oprócz klasyków literatury światowej, cenionych przez krytyków, są też pisarze, którzy stali się w oczach czytelników wzorami w danej kategorii literackiej. Takim mistrzem w krainie książek sensacyjnych i kryminalnych jest Alistair MacLean. Urodzony w 1923 roku i wychowany w górach Szkocji, już w wieku 18 lat poznał smak zmagania wojennych, odbywając dwuipółletnią służbę na angielskim krążowniku. Po wojnie ukończył wydział literatury angielskiej na uniwersytecie w Glasgow i został nauczycielem. Doświadczenia wojenne znalazły odbicie w pierwszej jego powieści - "H. M. S. Ulisses" (1955), uznawaną za jedną z najlepszych w jego twórczości. Rok wcześniej marynistycznym opowiadaniem "Dileas" zdobył pierwszą nagrodę (100 funtów) w konkursie "Glasgow Herald". Przez kilkanaście lat MacLean mieszkał w jugosłowiańskim Dubrowniku. W 1983 roku macierzysty uniwersytet przyznał mu tytuł doktora w zakresie literatury. Zmarł w Szwajcarii na atak serca 2 lutego 1987 roku zostawiając dorobek 28 powieści sensacyjnych, kryminalnych i wojennych, które w większości stały się światowymi bestsellerami, 14 scenariuszy, kilkanaście opowiadań i mnóstwo artykułów do gazet i czasopism. Na podstawie kilku z jego książek nakręcono filmy, które stały się hitami np. "Tylko dla orłów" z Richardem Burtonem i Clintem Eastwoodem, "Działa Nawarony" z Gregory Peckiem i Davidem Nivenem, "Komandosi z Nawarony" z Harrisonem Fordem, "Stacja arktyczna Zebra" z Rockiem Hudsonem, "48 godzin" z Anthonym Hopkinsem, "Przełęcz Złamanego Serca" z Charlesem Bronsonem. Niektóre jego scenariusze filmowe przerobiono następnie na powieści ("Wieża zakładników", "Air Force One zaginął" i "Pociąg śmierci").

na Talbota z bezwzględną szajką jest typowy dla twórczości MacLeana. Odsłanianie w miarę rozwoju akcji motywy działania bohatera powodują, że całość nabiera logicznego sensu w nowym wymiarze. Po wielu perypetiach kulminacyjna scena w batyskafie na głębokości 130 m pod wodą przypomina szachową rozgrywkę, w której wygrywa nie silniejszy, czy lepiej uzbrojony lecz ten, kto przewidując reakcję przeciwnika obliczy o jedno posunięcie więcej. Tu też znajdzie rozwiązanie zagadka tytułu, gdyż wtedy to okaże się do czego kluczem miał być tytułowy strach. "Groźba jest silniejsza niż jej wykonanie" zwykł mawiać jeden ze znamienitych szachistów i ta reguła znajduje też potwierdzenie w finałowej scenie powieści MacLeana. Autor oszczędnie, a nawet powiedziałbym wręcz ascetycznie wplata wątki

**"NAGLE ROZLEGŁ SIĘ KRZYK ELŻBIETY, A POTEM ZDUSZONE, ALARMUJĄCE WOŁANIE PETE'A:**

**- PIKUJE NA NAS! TEN SKURCZYBYK PIKUJE NA NAS! OTWIERA OGIEŃ ZE WSZYSTKICH DZIAŁ! WALI PROSTO NA...**

**A POTEM JUŻ TYLKO NIEARTYKUŁOWANY JĘK, ZAGŁUSZONY PRZEZ DOJMUJĄCY KRZYK ŚMIERTELNIE RANNEJ KOBIETY. W TYM SAMYM MOMENCIE USŁYSZAŁEM NARASTAJĄCY GRZMOT EKSPLODUJĄCYCH POCISKÓW. SŁUCHAWKI SPADŁY MI Z GŁOWY. WSZYSTKO RAZEM NIE TRWAŁO NAWET DWÓCH SEKUND. POTEM NIE SŁYSZAŁEM JUŻ ANI STRZAŁÓW, ANI JĘKÓW, ANI KRZYKU. NIE SŁYSZAŁEM NIC. DWIE SEKUNDY. ZALEDWIE DWIE SEKUNDY. W CIĄGU DWÓCH SEKUND POZBAWIONO MNIE WSZYSTKIEGO, CO MIAŁEM W ŻYCIU CENNEGO. W CIĄGU DWÓCH SEKUND ZOSTAŁEM SAM JEDEN, W PUSTYM, BEZLUDNYM, BEZSENSOWNYM ŚWIECIE."**

Trudno jest mi jednoznacznie wskazać najlepszą powieść tego twórcy. Mój wybór padł na "Siłę strachu" ("Fear is the key"), może dlatego, że była to jedna z pierwszych powieści MacLeana,

którą udało mi się zdobyć i przeczytać (kilka lat temu zdobycie którejkolwiek pozycji tego pisarza graniczyło z cudem). Zawarty w niej motyw walki samotnego głównego bohatera, Joh-

dotyczące relacji głównego bohatera z piękną. Mary Ruthven jest istotą, którą Talbot wykorzystuje jako pretekst do przeniknięcia w szeregi szajki, ale którą stara się on osłaniać. W końcu pomaga mu ona w groźnych przedsięwzięciach lecz jej nieporadność stwarza tylko jeszcze większe zagrożenie dla naszego bohatera. Niestety, autor nie kończy akcji tradycyjnym, bajkowym "a potem żyli długo i szczęśliwie", choć dobro reprezentowane przez Talbota zwycięża. Jest to jednak "pyrrusowe zwycięstwo".

**Andrzej Majkowski**

## **Autorska lista bestsellerów książkowych:**

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| 1. J. R. R. Tolkien   | - Trylogia ("Wyprawa", "Dwie wieże", "Powrót króla") |
| 2. Isaac Asimov       | - "Fundacja"   |
| 3. Stanisław Lem      | - "Powrót z gwiazd"                                  |
| 4. Hans Hellmut Kirst | - "08/15"  |
| 5. George Orwell      | - "1984"   |
| 6. Joanna Chmielewska | - "Lesio"  |
| 7. Frederick Forsyth  | - "Negocjator"                                       |
| 8. Tom Clancy         | - "Czerwony sztorm"                                  |
| 9. Nikos Kazantzakis  | - "Grek Zorba"                                       |
| 10. Zbigniew Nienacki | - "Raz w roku w Skiroławkach"                        |

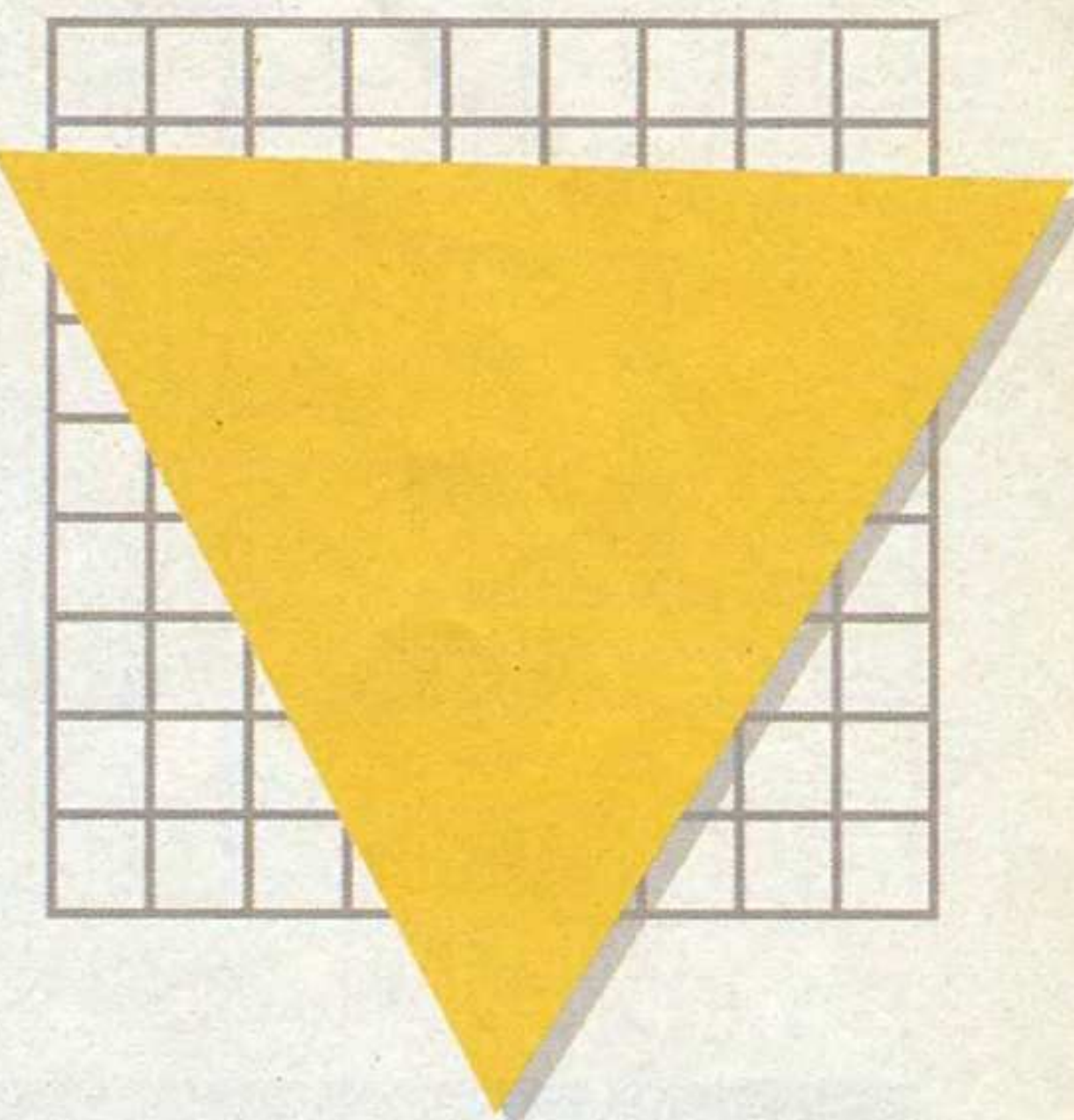


# K A T A L O G

Wiele się mówi o piractwie, o tym, że należy kupować legalne programy a nie piracić od kolegów czy też — co gorsza — od handlujących lewym softem. My nie chcemy nikogo osądzać, ani nikomu mówić jak i co ma robić — wolna wola. Jednak będzie-

my się starali sprzyjać legalnemu obrotowi programami. Dlatego publikujemy listę punktów sprzedaży, w których możecie kupić nie kradzione programy. Jest to lista niekompletna — firmy, które pominęliśmy prosimy o zgłaszanie swoich danych na

adres redakcji, bowiem zamierzamy nasz Katalog drukować raz na trzy miesiące. Lista w Katalogu została uporządkowana w alfabetycznej kolejności miast a jeśli w danym mieście jest kilka punktów sprzedaży, to są one uporządkowane ulicami.



## Biała Podlaska

Jędrak ..... Pl. Wolności 12 A

## Białystok

Kolon ..... Lipowa 10  
Rcomp ..... Wyszyńskiego 6a/16

## Bielsko-Biała

Optimus .....  
SEKO ..... Bogusławskiego 17  
Księgarnia .....  
Akademicka ..... Mickiewicza  
Microman ..... Pl. Wolności 3  
Corvex ..... Stojalowskiego 44

## Bochnia

Bit Line ..... Floris 12

## Bydgoszcz

Bezet ..... Jagiellońska 103

## Bytom

Bross Computers ..... Arki Bożka 4  
Kram-Sezam ..... Gliwicka 17  
BestCom ..... Kolejowa 8

## Chorzów

Atares ..... Truchana 35  
Commex ..... Wolności 54

## Ciechanów

Graffix ..... Batalionów Chłopskich 17a

## Częstochowa

Nexus ..... Al. N.M.P. 2a  
J Soft ..... ul. Ślaska 6 m. 15  
Computer Center ..... Wały Dwernickiego 1

## Dąbrowa Górnicza

Giallo ..... 3-Maja 4  
Zam ..... Kasprzaka 6

## Elbląg

Leotex ..... Nowowiejska 6 paw. A

## Gdańsk

Artica ..... Matejki 6  
Ami-Com ..... Wały Jagiellońskie 1

## Gdynia

Motus ..... Abrahama 11

## Gliwice

Księgarnia Mercurius ..... Konstytucji 14 b  
Satcom ..... Zwycięstwa 23

## Janki

Elektroland ..... Al. Krakowska 11

## Jarosław

Lemar ..... Piastów 38

## Jastrzębie

Cluster ..... Łowicka

## Jaworzno

Hex ..... Słowackiego 4

## Kalisz

Martronic ..... Młynarska 109

## Katowice

Rodent ..... Al. Korfantego 51  
Catom (DH Skarbek) ..... Mickiewicza 4  
Progos ..... Moniuszki 3  
Gepard ..... Piotra Skargi 6  
Mikroman ..... Pl. Rostka 3  
Rodent ..... W. Korfantego 51  
Księgarnia Techniczna ..... Żwirki i Wigury 33  
Catom (D.H. "Skarbek") ..... Mickiewicza 4

## Kielce

ACS ..... Leśna 7  
Zeto ..... Śniadeckich 33

## Kraków

Tron ..... Pl. Matejki 10  
Księgarnia PLJ ..... Pl. Matejki 2  
Qumak ..... Pl. Szczepański  
Księgarnia Techniczna ..... Podwale 4  
Qumak ..... Poselska  
User ..... Potiebni 10/23  
Sklep Komputerowy ..... Węgierska  
BajPCTek ..... Wiślna 8  
Doktor O ..... Zamkowa 3

## Kraśnik

Zakład Informatyki ..... Zielińskiego 10/16

## Kutno

ZTK Bitam ..... Jagielly 2

## Legnica

Info ..... Złotoryjska 6

## Lublin

Pomarex ..... Bernardyńska 20  
Pomarex ..... Ogrodowa 3  
X-Y-Z ..... Okopowa 6  
Protech ..... Przy Stawie 2  
Pomarex ..... Zamojska 26 paw. WZGS

## Łomża

Novum ..... Spokojna 9a

## Łódź

Arete s.c. ..... 1-Maja 37/31  
Computer Center ..... Piotrkowska 153  
Megamex ..... Piotrkowska 153  
M-Niki ..... Piotrkowska 175/177  
ZTK Bitam ..... Piotrkowska 235  
Computer 2000 ..... Piotrkowska 38  
Elektronika ..... Piotrkowska 39  
Computer Center ..... Piotrkowska 82  
Datex ..... Pojezińska 90a

## Mielec

Hermes ..... Gagarina paw. Dedal  
Taran ..... Traugutta 7

## Mszana Dolna

Eddy ..... Starowiejska 75

## Mysłowice

HI-Tech ..... Bytomska 3

## Opole

Satcom ..... DH "Opolanin"  
Ami-Go ..... Kośnego 43  
Atabajt ..... Ozimska 48b  
Megabajt ..... Reymonta 23

## Piaseczno

Disccomp ..... Kościuszki 4

## Piotrków Trybunalski

ZTK Bitam ..... Łódzka 44/21  
Omega ..... Pl. Kościuszki 8

## Płock

Wektracomp Systemy Komputerowe ..... Al.  
Kobylińskiego 14  
Rewex ..... Tumska 10

## Poznań

On Line ..... 3 Maja 47  
Book Service ..... Podgórna 8  
Beta ..... Pułaskiego 24/2  
Gigabit ..... Ratajczaka 25/5

## Puławy

Dom Chemika ..... Wojska Polskiego

## Racibórz

Matari ..... Opawska 12

## Rybnik

Microman Plus ..... Rynek 4  
Agnus ..... Sobieskiego 23

## Rzeszów

Dabi ..... Podwisłocze 46

## Siedlce

Vena ..... Kilińskiego 11

## Sieradz

Inwar ..... Bohaterów Września 61

## Sosnowiec

Dynamic ..... Modrzejewskiej 16

## Stalowa Wola

Joker ..... Mickiewicza 15

## Suwałki

F-X ..... Korczaka 2a  
Gemark ..... Os. II bl. 2 m. 17

## Szczecin

Gil ..... Kardynała Wyszyńskiego 13  
Bilang ..... Pl. Rodła 8  
Bilang ..... Świętopełka 5/6  
Bilang ..... Węgierska 5

## Szczecinek

Artcom ..... E. Plater 25  
PHU Sky ..... Mirosławskiego 7 A

## Świnoujście

RRK Computers ..... Koliątaja 22/11

## Toruń

Joad ..... Kopernika 40

## Tychy

Videobit ..... Ks. Krd. Hlonda 7  
Romeks ..... Paprocińska 54

## Warszawa

Digital ..... Al. Jerozolimskie 2  
Nowa Technika ..... Al. Solidarności 129/131  
JTT Warszawa ..... Bartycka 20  
Amiga s.c. ..... Batorego 10  
Bacpol Sp. z o.o. ..... Chełmska 18  
Next ..... Chłodna 33  
Simple ..... Chmielna 98  
Olbert ..... Chruścińskiego 45  
Master ..... Cybisa 4  
Joker ..... Czerniakowska 58 A  
AS Studio Komputerowe ..... Gen. Abrahama 4  
Zakład Usług .....  
Komputerowych ..... Grochowska 94  
APN Promise ..... Grójecka 65 a  
Comp Art ..... Hoża 43/49  
Oskar ..... Igańska 26  
Mikrokomputery S.A. ..... Jana Pawła II 26  
Comtech Wektor ..... Jana Pawła II 46/48  
Salon Sprzedaży ..... Kasprzaka 81/85  
Grom s.c. ..... Lewartowskiego 17  
Karibu Sp. z o.o. ..... Łukowska 17a  
Aviks ..... Marszałkowska 56  
Elektronika ..... Mokotowska 51/53  
Computer Systems ..... Piękna 31/37  
Hala Marcpol ..... Pl. Defilad  
Sanservice ..... Pl. Konstytucji 6  
Księgarnia PLJ ..... Poznańska  
Setup-Plus ..... Puławska 107 A  
J&B ..... Robotnicza 10  
Sklep firmowy ..... Siemieńskiego 3  
Nowa Technika ..... Świerczewskiego 129/131  
Protech Trading ..... Świętokrzyska 34  
W.K.W. Grażyna Kowalczyńska ..... Żelazna 32  
Comtech Wektor ..... Żółkiewskiego 44

## Wodzisław Śląski

Electronic ..... Powstańców Śląskich 13

## Wrocław

JTT Computer Sp. z o.o. Braci Gierymskich 156  
Promer Shop ..... Rynek-Ratusz 15  
Ken ..... Św. Antoniego 2/4  
Elektronika ..... Św. Mikołaja 56/57

## Zabrze

Marmet Inter Play ..... 3-Maja 19

## Zamość

Derkom ..... Orla 16

## Zduńska Wola

ZTK Bitam ..... Pl. Wolności 20

## Zgierz

Sklep Komputerowy ..... Parzęczewska 21

## Zielona Góra

Vadim ..... Kupiecka 28

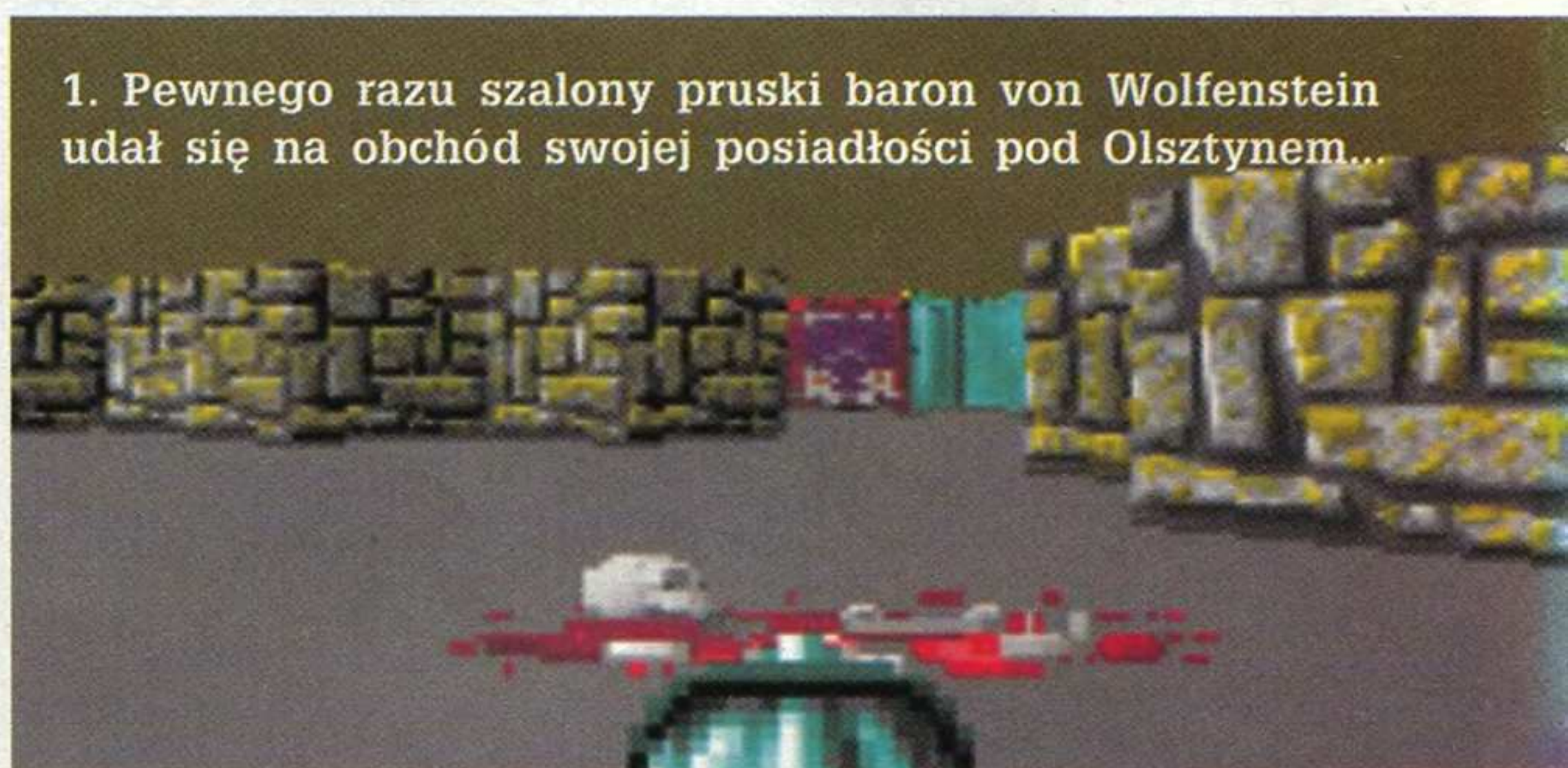
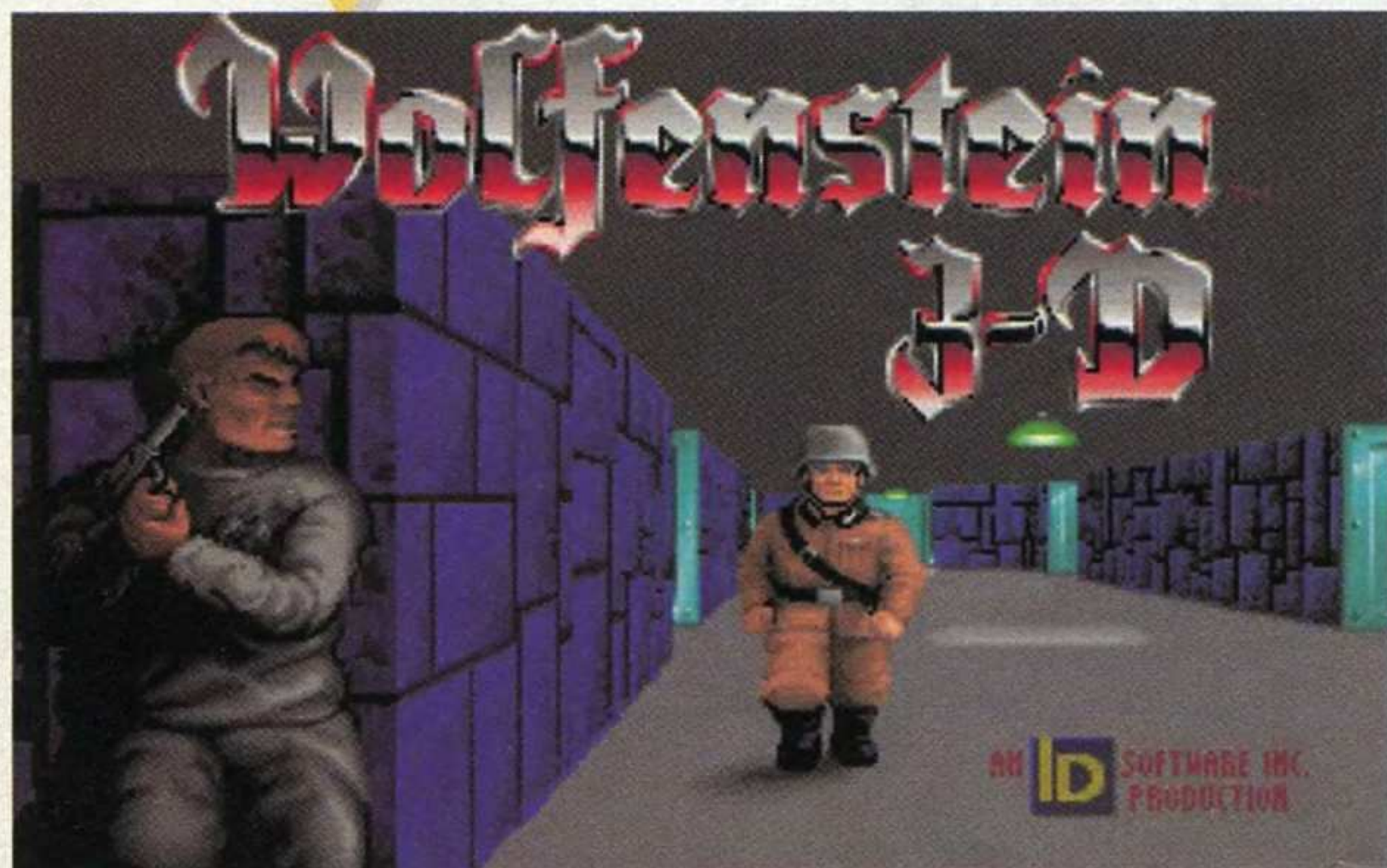
## Żory

Joysticka ..... Os. Księcia Władysława



# DRUGA STRONA

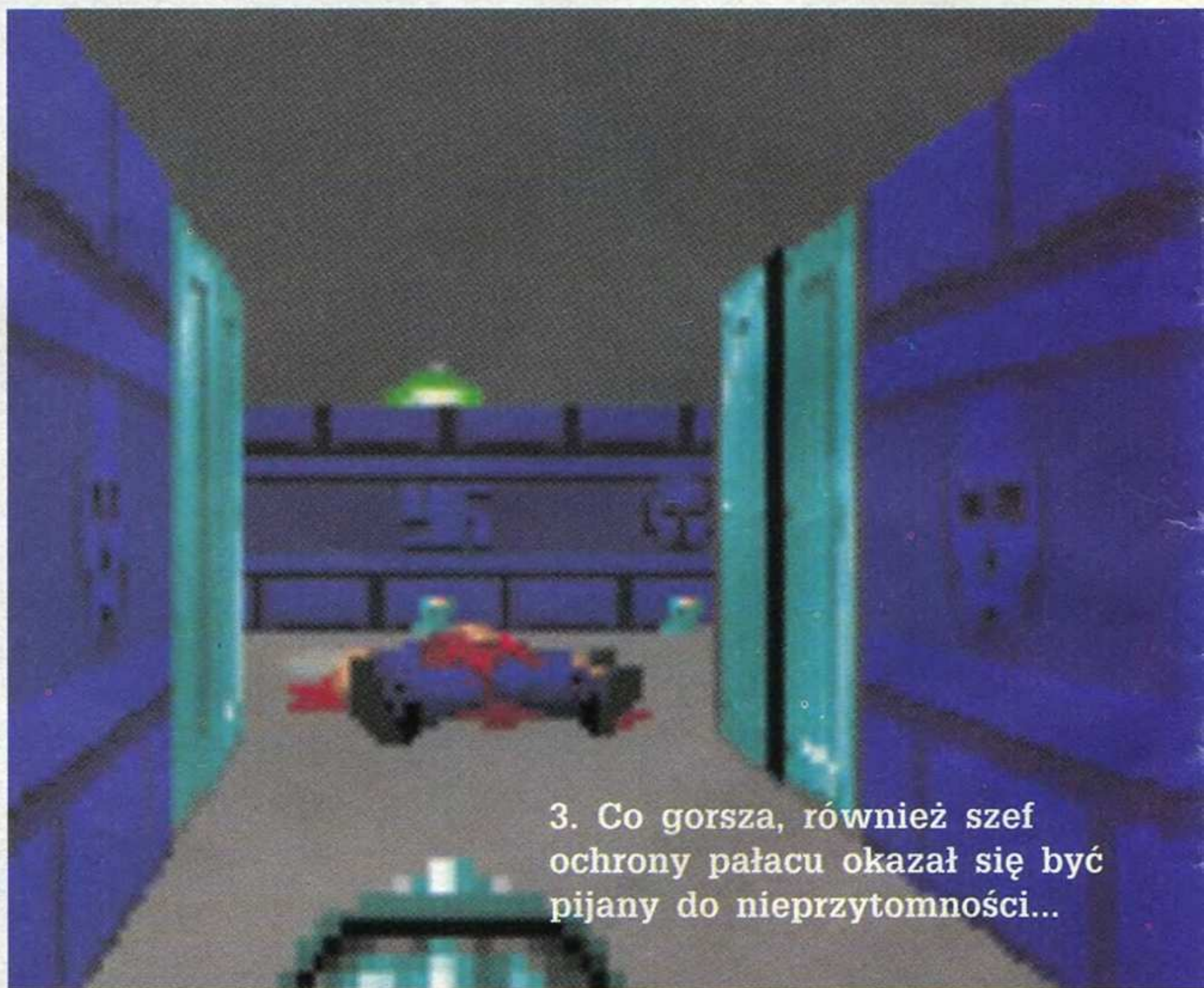
NA SAMYM POCZĄTKU MIAŁ TO BYĆ KOMIKS TYPU "JAK WYGRAŁEM W..". OGLĄDAJĄC JEDNAK EKRANY ZDJĘTE Z POPULARNEJ NIE TYLKO W POLSCE (LE CZ NIE W NIEMCZACH..) GRY, WYMYŚLIŁEM DOŚĆ ZABAWNĄ HISTORYJKĘ,



1. Pewnego razu szalony pruski baron von Wolfenstein udał się na obchód swojej posiadłości pod Olsztynem...



2. Idąc napotkał stróża nocnego Hansa B., pełniącego obowiązki w stanie nietrzeźwym...



3. Co gorsza, również szef ochrony pałacu okazał się być pijany do nieprzytomności...



4. Coraz bardziej zły, baron szedł dalej. Tu i ówdzie napotykał jednak dowody szacunku...

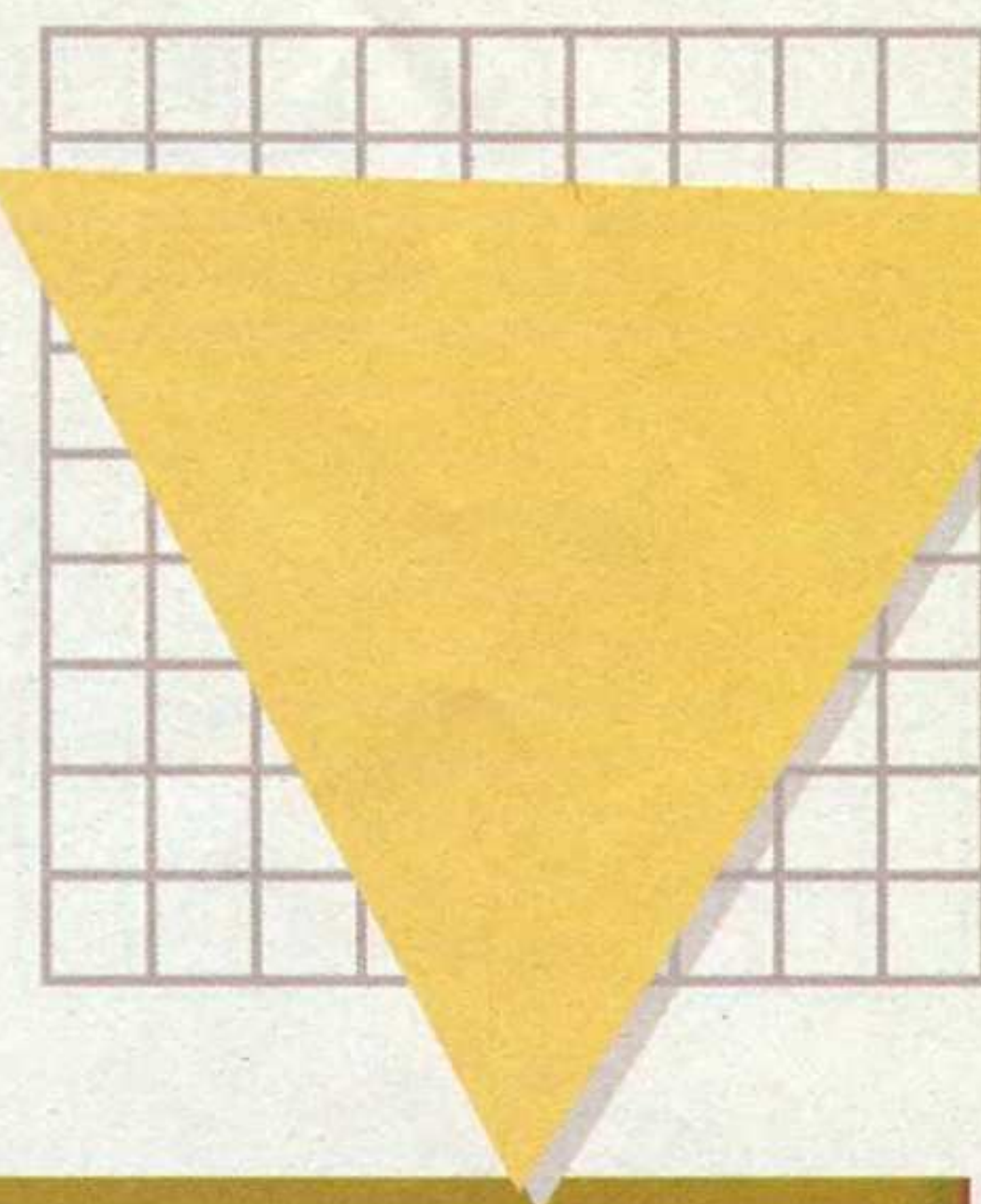


5. Rychło wszakże okazało się, że to tylko pozory. W Sali zatruci radzieckim denaturatem "Pobieda" denaci. "Chociaż że nawet w tym stanie leżą równym rzędkiem, z gracją kaski ochronne".

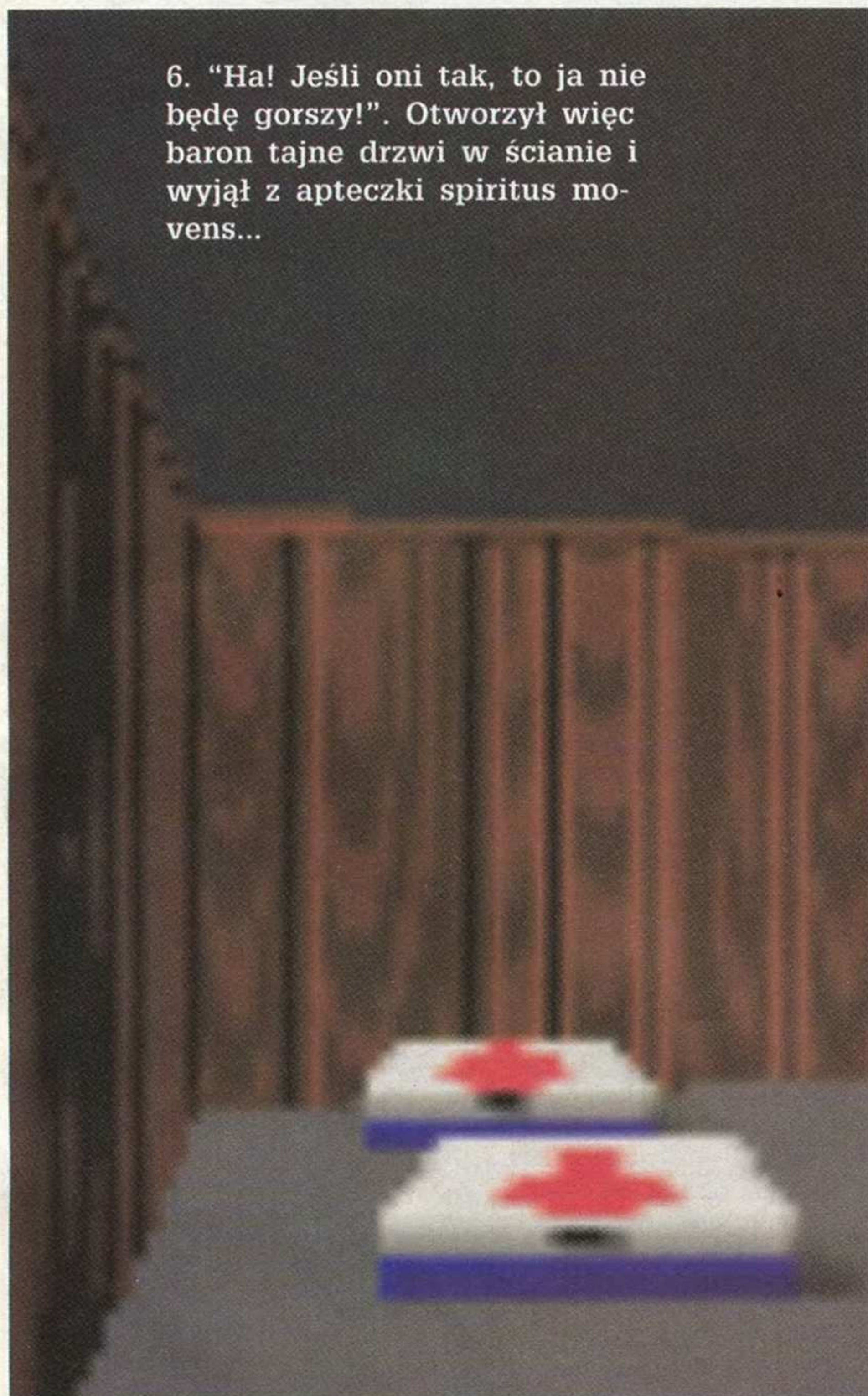


# WOLFENSTEIN 3D

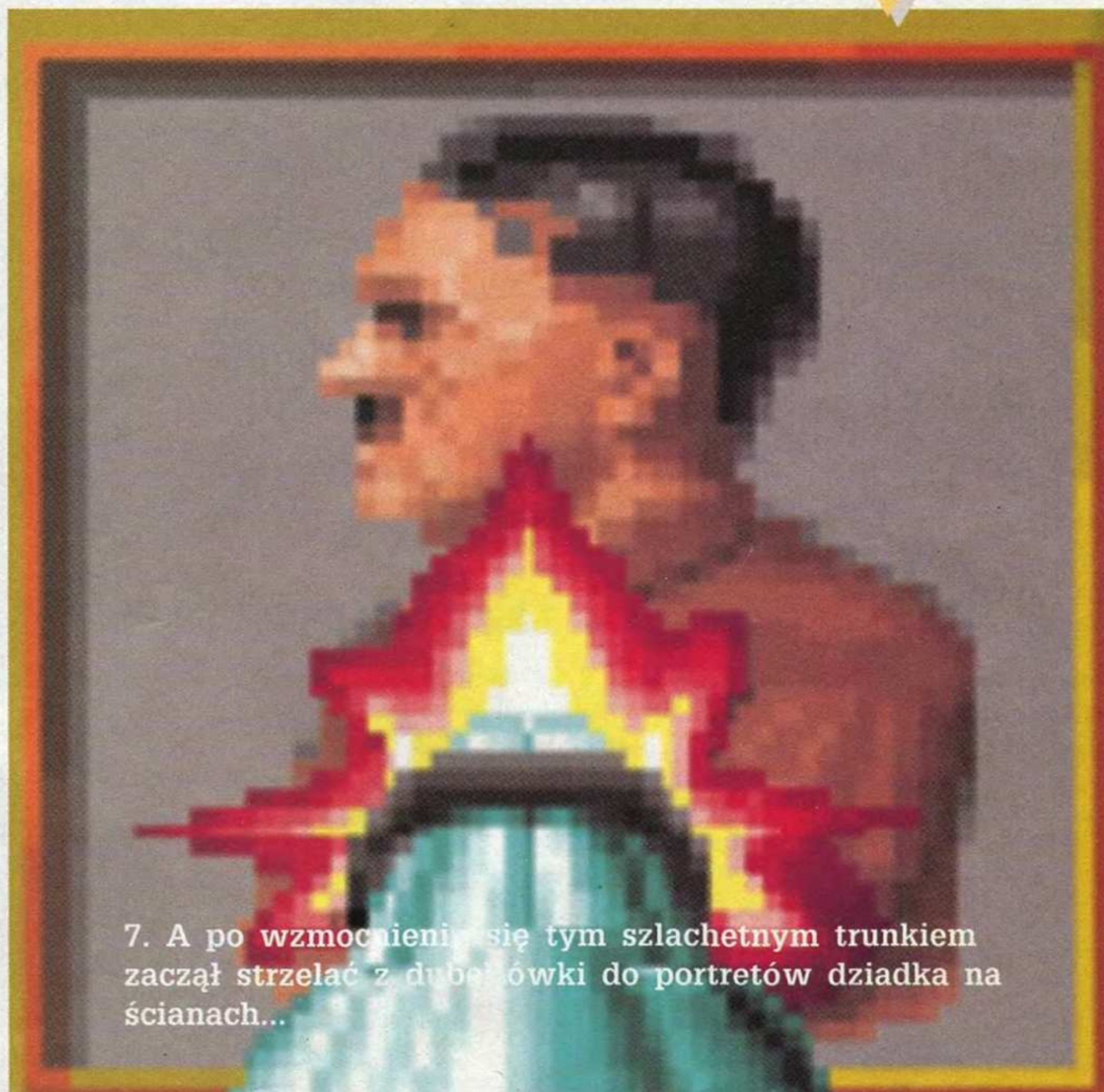
Z GRĄ — UCZCIWIE MÓWIĄC — NIE ZA DUŻO MAJĄCĄ WSPÓLNEGO. A MOŻE KTOŚ WYMYŚLI INNE SURREALISTYCZNE HISTORIE NA KANWIE INNYCH GIER... IM WESELEJ, TYM LEPIEJ.



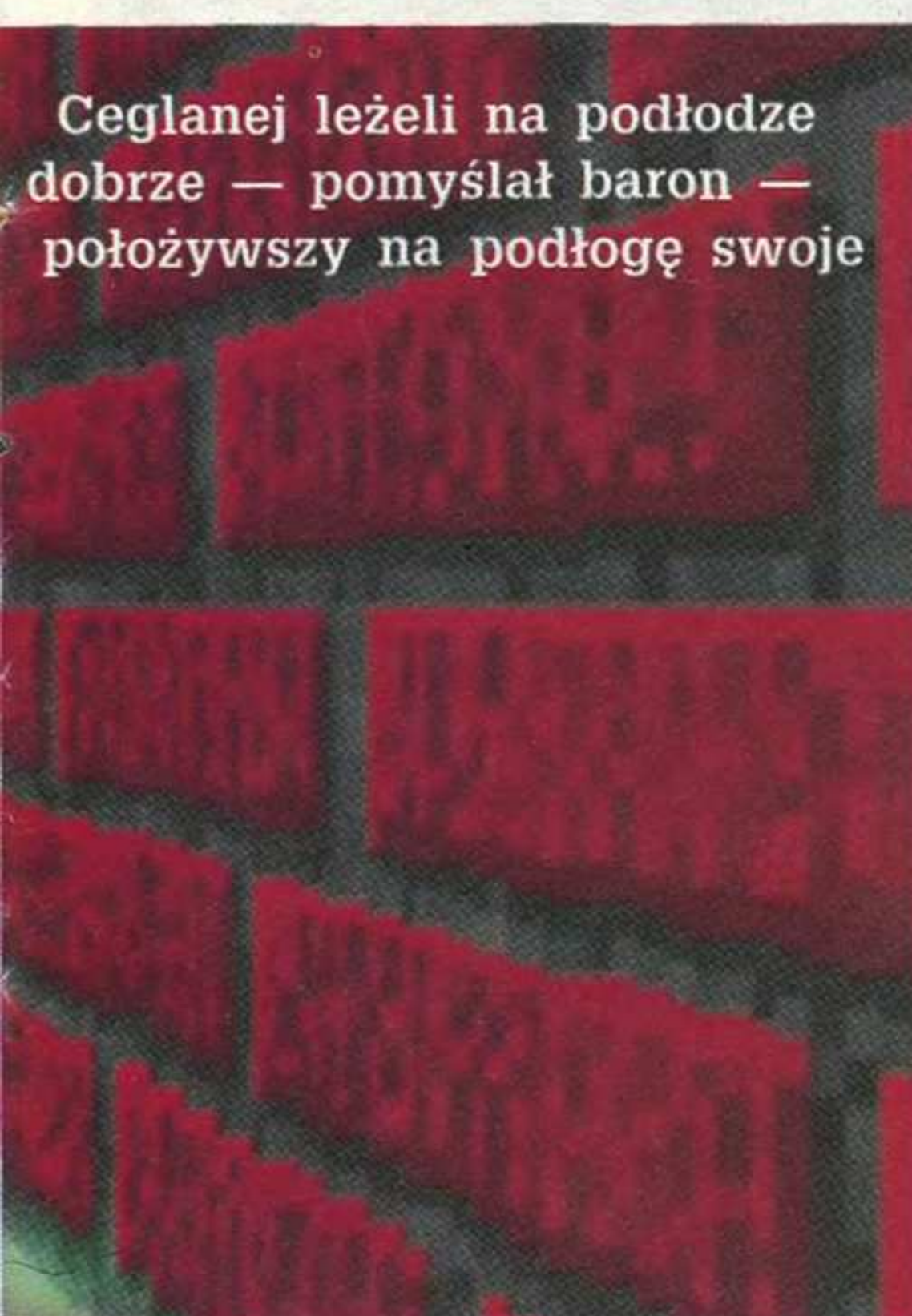
6. "Ha! Jeśli oni tak, to ja nie będę gorszy!". Otworzył więc baron tajne drzwi w ścianie i wyjął z apteczki spiritus movens...



7. A po wzmocnieniu się tym szlachetnym trunkiem zaczął strzelać z dubelówki do portretów dziadka na ścianach...



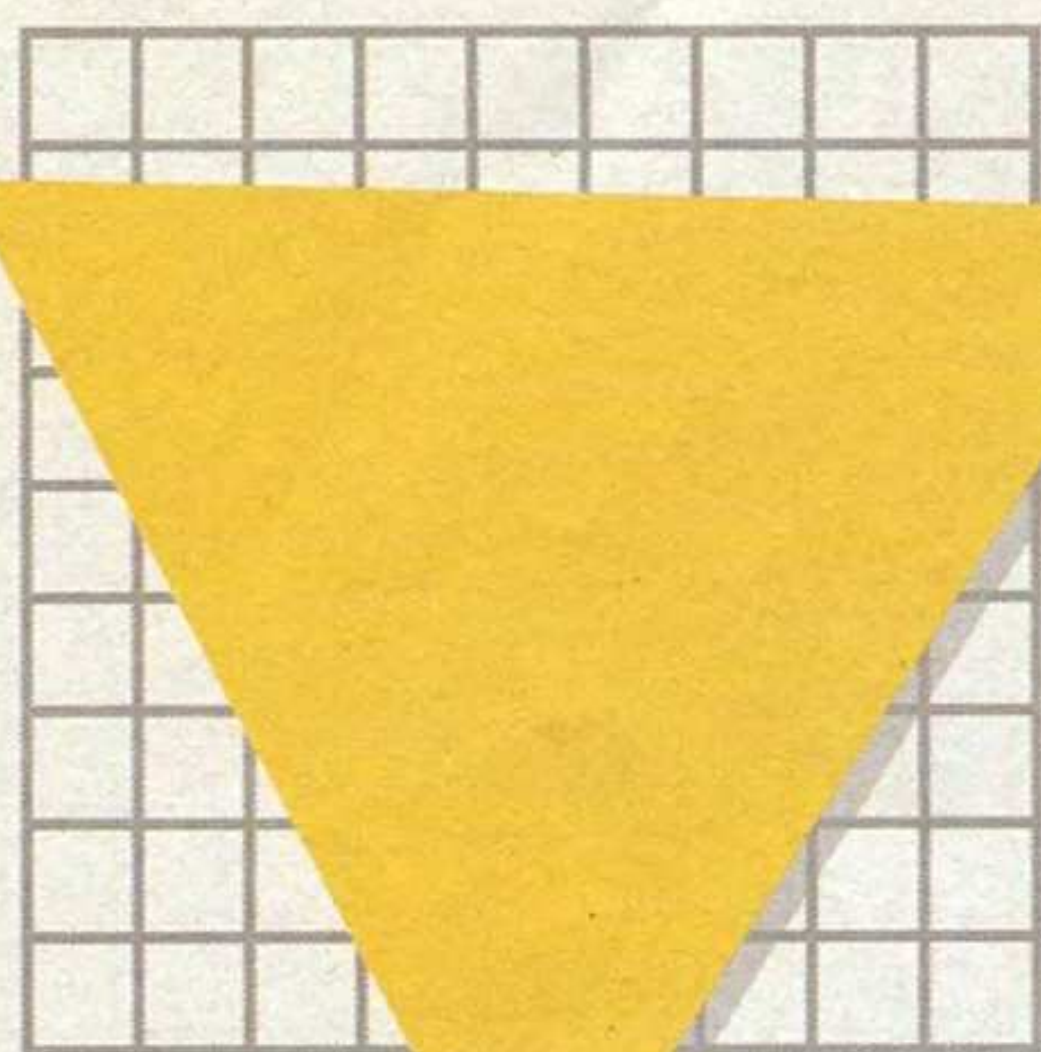
Ceglanej leżeli na podłodze dobrze — pomyślał baron — położywszy na podłogę swoje



8. Baron w stanie delirium? To wstyd! Wezwane Gestapo odwiozło go więc czym prędzej windą na szafot.







Osobiście preferuję wówczas repertuar mało poważny i nieintelektualny, wyłączając filmy o walkach Wschodu (nieprawdopodobna nuda) i komandosach z Bożej łaski w stylu "Rambo 2.0", bo to zupełnie bez sensu, ładu i składu. Uwielbiam natomiast filmy w których główne role gra Arnold Schwarzenegger. Ten kafarowaty Austriak z twarzą niewinnego dziecka o stalowych szczękach wzrusza mnie swoją omnipotencją i dziewiczym podejściem do kobiet. Wspaniały "Terminator", "Predator" i szczególnie prze zabawny "Jak to się robi w Chicago" wyrły na mojej psychice silne piętno. To podobno nie są komedie (?). Ale co powiedzieć o scenie z "Jak to się robi w Chicago", kiedy Arnie puściwszy "Satisfaction" Stonesów taranuje koparkę swoim białym kabrioletem? Automatyczny robot Terminator (po polsku — Czeladnik, bo terminuje się tylko u majstrów) z jego prymitywnym systemem operacyjnym opartym zapewne na CP/M i Amstradzie, jest za to doskonałym przykładem naiwności science-fiction; ludzie jakoś nie potrafią nigdy przewidzieć czegoś, co sami wymyślą parę dni potem. Pośmiać jest się więc z czego; wielu zresztą wcale się nie śmieje, tylko przeżywa. No comments.

Komedie to wdzięczny temat. Bawić można się doskonale oglądając stare polskie filmy Stanisława Barei, czy np. "Rejs" Marka Piwowskiego. Ten zaczyna być szczególnie aktualny po wyborach wrześniowych, bowiem do władzy wracają dawni aparaczczyki, tak wspaniale sparodiowani przez Stanisława Tyma jako "kaowca" (dla młodszych — "KO" to skrót od "kulturalno-oświatowy", inaczej — "politruk", czyli "politiczeskij rukawaditiel"). Łezkę w oku natomiast wywołują filmy typu "Wiosna,

panie sierżancie" ze zresztą doskonałą główną rolą nieżyjącego już Józefa Nowaka jako tytułowego sierżanta milicji. Radzę wszystkim dorwać ten film i obejrzeć, bowiem mówili Czesi, że "to se ne vrati". Inna historia. Czy pamiętacie może takich czterech młodych chłopców, którzy zupełnym przypadkiem znaleźli się gdzieś na Syberii, mimo iż niewiele mieli z nią wspólnego? W Europie toczyła się wojna, a oni zadekowani w ciepłych drewnianych domkach sławili dobroć batiuszki Stalina i jeździli gąsienicowymi traktorami. Powszechny pobór nie ominął ich jednak i tak oto znaleźli się w Ludowym Wojsku Polskim, w którym — z braku odpowie-

cy wiedzą, co najlepsze na Pigalaku, a ten frajer furt żarł kasztany i udawał, że ciotka Zuzanna lubi je tylko jesienią. Cóż — moralność socjalistyczna, o której tak łatwo dziś zapominać, bojąc się moralności katolickiej...

Dalej o komediach. Pan Zucker i jego filmy w stylu "Top Secret", czy "Naked Gun". To też kaskady śmiechu, lecz trzeba pamiętać, że diabeł tkwi w szczegółach. Dlatego oglądać te filmy należy w silnych okularach; lub z lupą, często przewijając taśmę i wypatrując co pikantniejszych detali. Z całej serii Zuckerów zdecydowanie najgorsze są "Hot Shots" (hot shits...) i "Repossessed", w Polsce

## CO LUBIĘ?

**RZECZ UJMUJĄC GENERALNIE, VIDEO TO STRASZNY POŻERACZ CZASU I PIENIĘDZY. OGLĄDAJĄC JEDNAK BULLSHIT A LA TVP I KINOWE PRZEBOJE DLA PÓŁGŁÓWKÓW CZŁOWIEK NABIERA OD CZASU DO CZASU OCHOTY NA JAKĄŚ KASETKĘ.**

dniej kadry, bowiem lud nie może dowodzić sam sobą — dowódcami byli przebrani specjaliści radzieccy. Chłopcy dostali czołg, z tyłu posadzili im enkawudzystę z karabinem maszynowym (coby nie uciekli) i tak narodziła się legenda o czterech pancernych i psie, spisana przez pułkownika honoris causa — Janusza Przymanowskiego. Serial ten, wydany niedawno na kilku kasetach i dostępny w wielu wypożyczalniach, stanowi nieprzebraną kopalnię uciechy, lecz polecałbym go widzom starszym, bo młodszy mogą uwierzyć, że to wszystko prawda, zwłaszcza TERAZ. Podobnie rzecz ma się z kapitanem Klossem. Ten sławny wywiadowca dostał się głęboko w trzewia hitlerowskiej organizacji pod nazwą Abwehra i — z racji zajmowanego stanowiska — mógł próbować często, czy w Paryżu najlepsze kasztany są faktycznie na placu Pigalle, a z racji pochodzenia rasowego wyzywać esesmanów od świrów. Wszyscy Pola-

zatytułowany "Egzorcysta 2,5". Pierwszy zbyt głupi, by śmieszyć, zaś drugi momentami niesmaczny, a jako całość — nudny. Resztę zdecydowanie polecam. Od lat jestem również wielbicielem Woody Allena. Jest on mistrzem wyrafinowanego humoru, lecz żeby śmiać się z jego filmów należy rozumieć Amerykę i znać teorię Freuda; inaczej śmiejemy się tylko z wierzchołka góry lodowej, nie dostrzegając aluzyjności i wieloznaczności wielu scen i dialogów. Filmy Allena poleciłbym więc starszym fanom video.

Humor angielski zawsze był oryginalny i momentami niezrozumiały. Z tego klimatu wywodzą się filmy grupy komików zjednoczonych pod szyldem "Latającego Cyrku Monty Python'a". Ostatnio miałem okazję obejrzeć np. film "A teraz z innej beczki", firmowany właśnie przez Monty'ego. Film składa się z kilkunastu krótkich historyjek przeplatanych animowanymi wstawkami i jest klasycznym

przykładem "pure nonsense'u", czyli totalnej bzdury wywołującej salwy śmiechu lub niesmak i szok; zależnie od pocucia humoru oglądającego. W zbliżone rzeczy bawili się u nas przed wojną Tuwim i Słonimski. Nieco inny, aczkolwiek nieprzerwanie śmieszny jest kolejny film grupy Python'a: "Żywot Briana". Dotyczy on tematu, w którym łatwo poślizgnąć się i przekroczyć granice dobrego smaku, bowiem akcja dzieje się w czasach Chrystusa i — mimo, iż w zasadzie nie pada to imię — analogie są tak jasne i czytelne, że aż trudno się nie domysleć. Być może co religijniejszych wideowojerystów ten film wzburzy i zaszokuje, więc lepiej niech nie dotykają się do tej kasety. Ja osobiście film obejrzałem do końca i mimo, iż jestem wierzący nie odczułem mocno jakiejś obrazy moich religijnych uczuć, aczkolwiek uważam, że w pewnych momentach twórcy balansują na granicy dobrego smaku. Ale da się to strawić, więc warto po "Żywot Briana" sięgnąć będąc w wypożyczalni.

Innym twórcą filmów naprawdę dobrych i wartych obejrzenia jest David Lynch. Trudno jego filmy nazwać komediami, aczkolwiek nie brak w nich humorystycznych momentów. Nieco szokująca estetyka Lyncha, lubiącego się w okrucieństwach i obrzydliwościach może u niektórych wzbudzić nawet odruch wymiotny ("Eraserhead", "The Elephant Man"). Tym niemniej godne polecenia są jego filmy "Blue Velvet" i "Diuna", ten drugi oparty na znanej powieści s-f Franka Herberta, nieco przydługi i bardzo piękny, pełen poezji i różnych "klimatów". Jako ciekawostkę można podać, że w "Diunie" jedną z ról odtwarza Sting, znany głównie jako lider "The Police" i ze swych solowych dokonań wokalnych. Warto też obejrzeć niedawno goszczący jeszcze na ekranach naszych kin film Lyncha "Wild at Heart", czyli "Dzikość serca", będący wspaniałą parodią filmów o miłości; przez niektórych braną zupełnie poważnie, a w rzeczywistości o wyraźnej satyrycznym wydźwięku. Dużym plusem filmów Lyncha jest także ciekawa i nieźle dobrana muzyka.

Fani kina powinni koniecznie obejrzeć filmy Petera Greenaway'a. Ten gość zrobił kilka



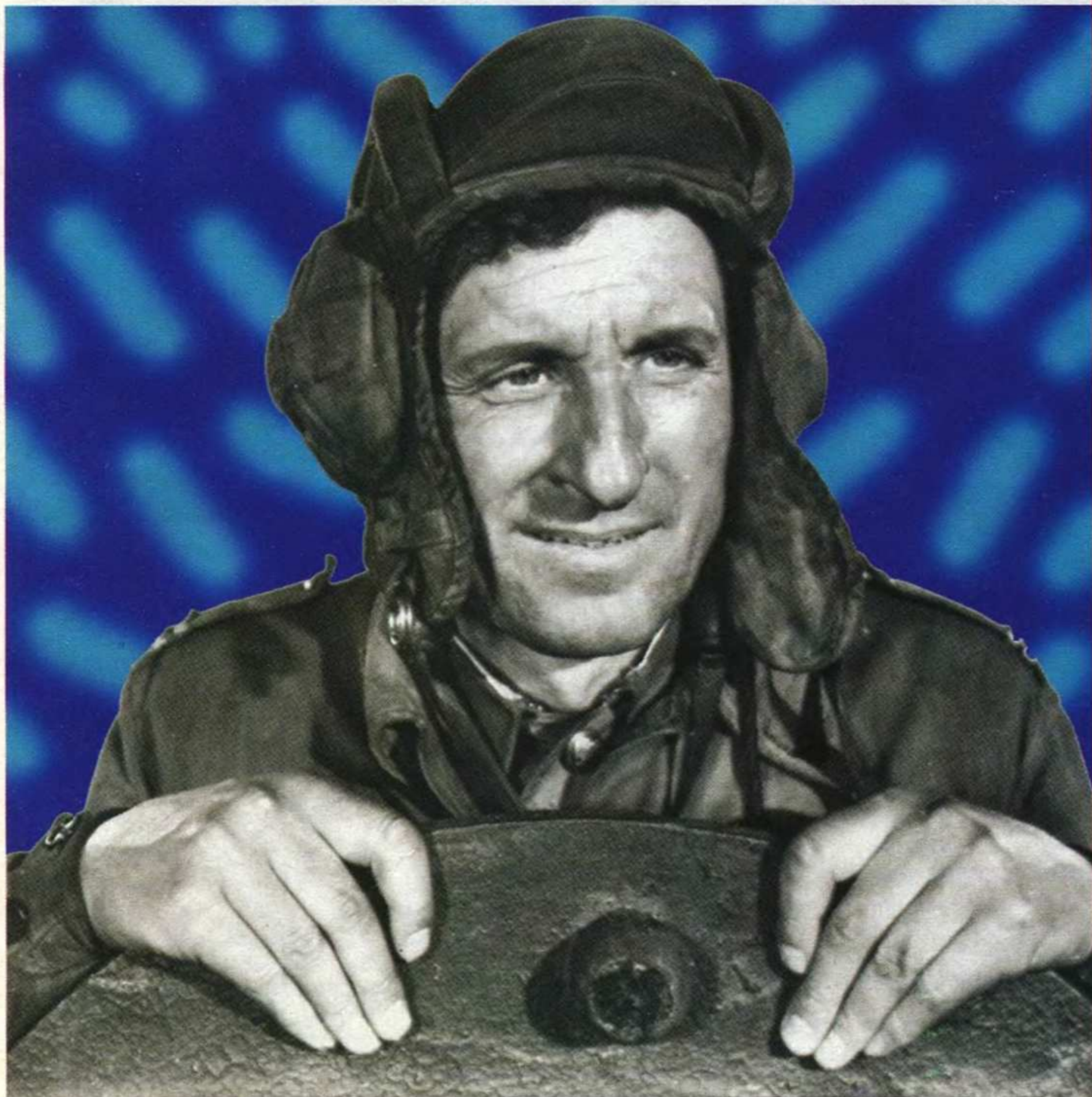
obrazów tak idiotycznych, że aż genialnych. Podejrzewam, że trudno było by znaleźć Greenaway'a w wypożyczalniach, bowiem ciężko nazwać jego produkcje "przyjaznymi dla użytkownika". Fakt, lecz inteligencja polega na tym, że sięga się po Biblię, a nie bryki i opracowania. Filmy Greenaway'a dostarczają ciekawych przemyśleń o ludziach i świecie; przemyśleń może dziwnych i na swój sposób wynaturzonych, lecz intrygujących i pobudzających wyobraźnię tych, którzy zasługują na miano "sapiens".

Na koniec coś niecoś o dobrym kryminale. Niedawno oglądałem na video już trochę starawy film "Basic Instinct", w Polsce rozpowszechniany pod głupim tytułem "Nagi instynkt", bo się komuś skojarzyło z gołym tyłkiem. Co pierwsze w tym filmie zwróciło moją uwagę, to doskonała muzyka. Rzadko zdarza się oglądać film z muzyką tak wspaniale pasującą do obrazu. Film ogólnie jest dla widzów "od lat 18-tu", a twórcy reklamowali, że pokazali w nim co się dało (chodzi oczywiście o seks.). Bzdura. Wziąłem z wypożyczalni tę kasę tylko dlatego, że skusił mnie ton zajawki na okładce, a tu się okazało, że

nie pokazali prawie nic; widziałem polskie filmy z okresu galopującego socjalizmu, w których pokazano dużo, dużo więcej. "Nagi instynkt" jest jednak naprawdę dobrym i trzymającym w napięciu kryminałem, bez specjalnych przegięć i bzdurnych scen w stylu "niewyczerpywalny magazyn", dlatego generalnie nie żałowałem wyboru. Jest też filmem nieźle zrobionym, ze smakiem i kulturą pokazującym rzeczy intymne, estetycznie bez zarzutu. Atrakcyjność filmu podnosi niewątpliwie olśniewająca nagość Sharon Stone, aczkolwiek odniosłem wrażenie, że kunszt aktorski tej ostatniej pozostaje w tyle za fi-

zycznymi predyspozycjami do zawodu. O tyle, o ile nie stawiałbym tego filmu na piedestale, pozostaje dla mnie nieprzerwanie świadectwem dobrej roboty twórcy scenariusza i reżysera. Około 100 minut relaksu przy oglądaniu to rzecz warta — nomen omen — grzechu.

**Jacek Grabowski**



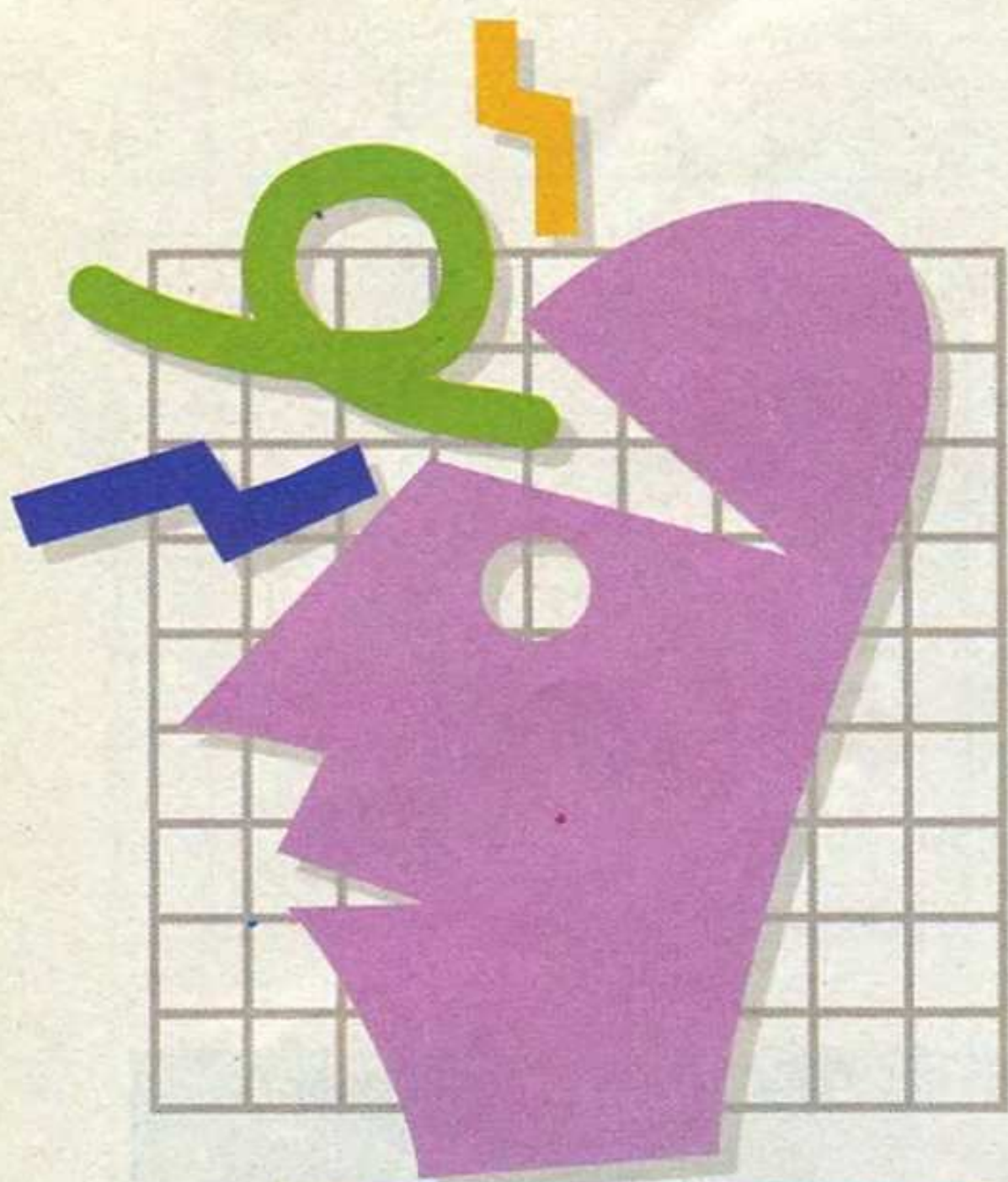
**SCHWARZENEGGER**

**LAST ACTION HERO**

**BOHATER OSTATNIEJ AKCJI**  
 REŻ.: JOHN McTIERNAN; WYK. ARNOLD SCHWARZENEGGER, AUSTIN O'BRIEN, F. MURRAY ABRAHAM  
 FILM AKCJI, W KINACH OD PAŹDZIERNIKA

DISTRIBUTED BY COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS





# LEMMINGS 2 — THE TRIBES

ste. Każda część znajduje się w innej krainie, a każda z krain wymaga od przemierzających ją podróżnych odpowiednich umiejętności. Dlatego ród Lemmingów zdecydował się wystać w podróż dwanaście różnych plemion (tribes).

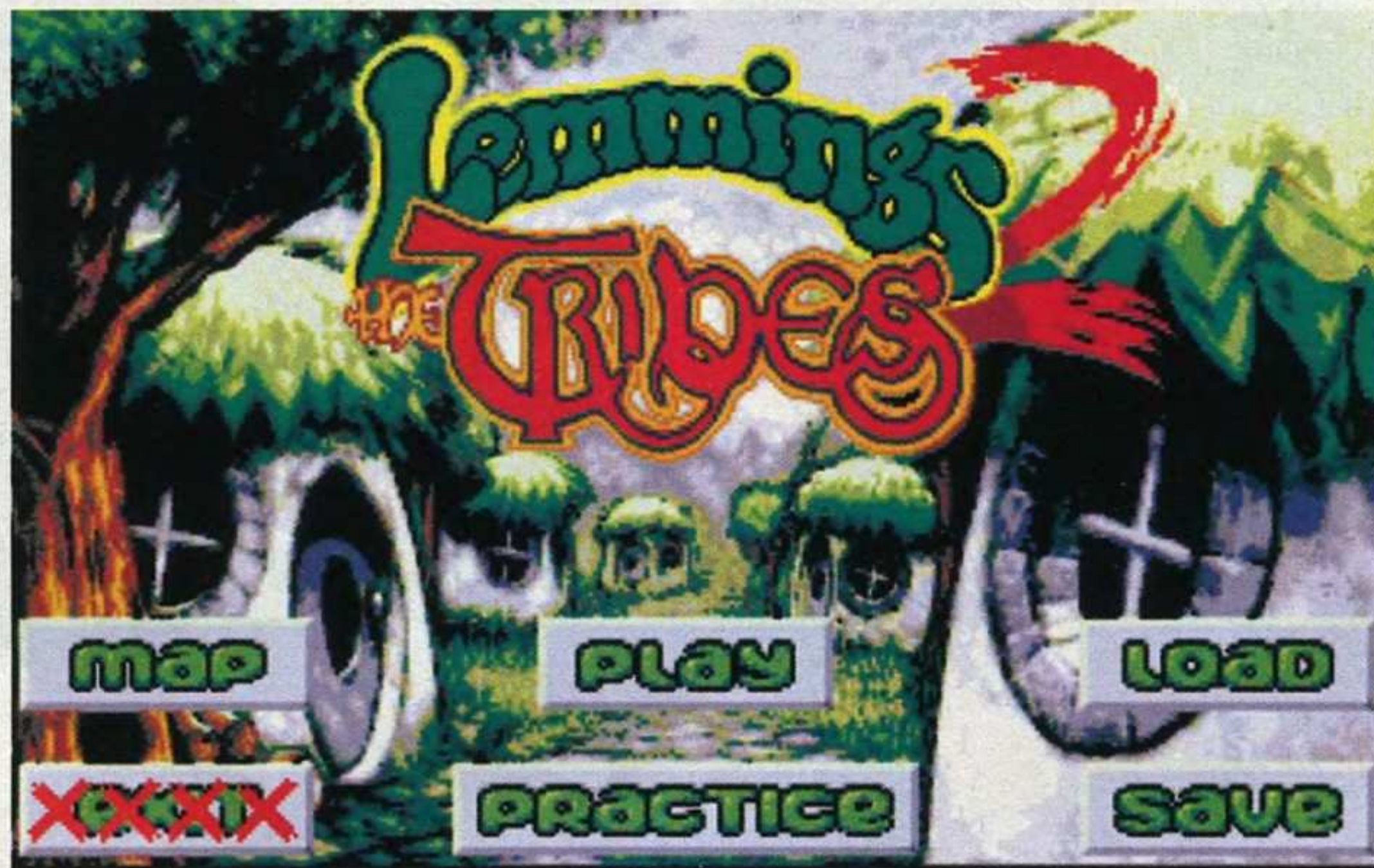
Lemmingów. I tak mamy: plażowiczów, cyrkowców, górali, kosmonautów i jeszcze kilka innych, nie wyłączając plemienia klasyków (normalnych Lemmingów). Prócz tego, każde plemię prezentuje inne umiejętności i talenty swoich ziomków. Cóż to

kiem. Jeśli ktoś uważał, że Lemming nigdy nie będzie latał, to grubo się mylił. Takimi latającymi maleństwami można kierować za pomocą specjalnego śmigielka, które wywołuje wiatr. Wszystkich łącznie talentów jest pięćdziesiąt, ale na jednej plan-



Pamiętacie jeszcze Lemmingsi? No, te niebieskie żyjątka, które prą bezmyślnie do przodu. Podobały się? Jeśli tak, to mam zaszczyt poinformować, że jest już pełna wersja drugiej części tej znanej gry: "Lemmings 2 — The Tribes".

W wiosce Lemmingów zdarzyło się nieszczęście. Jedyńm sposobem przywrócenia dawnego porządku jest skompletowanie dwunastu części złotego talizmanu. Zadanie nie jest pro-



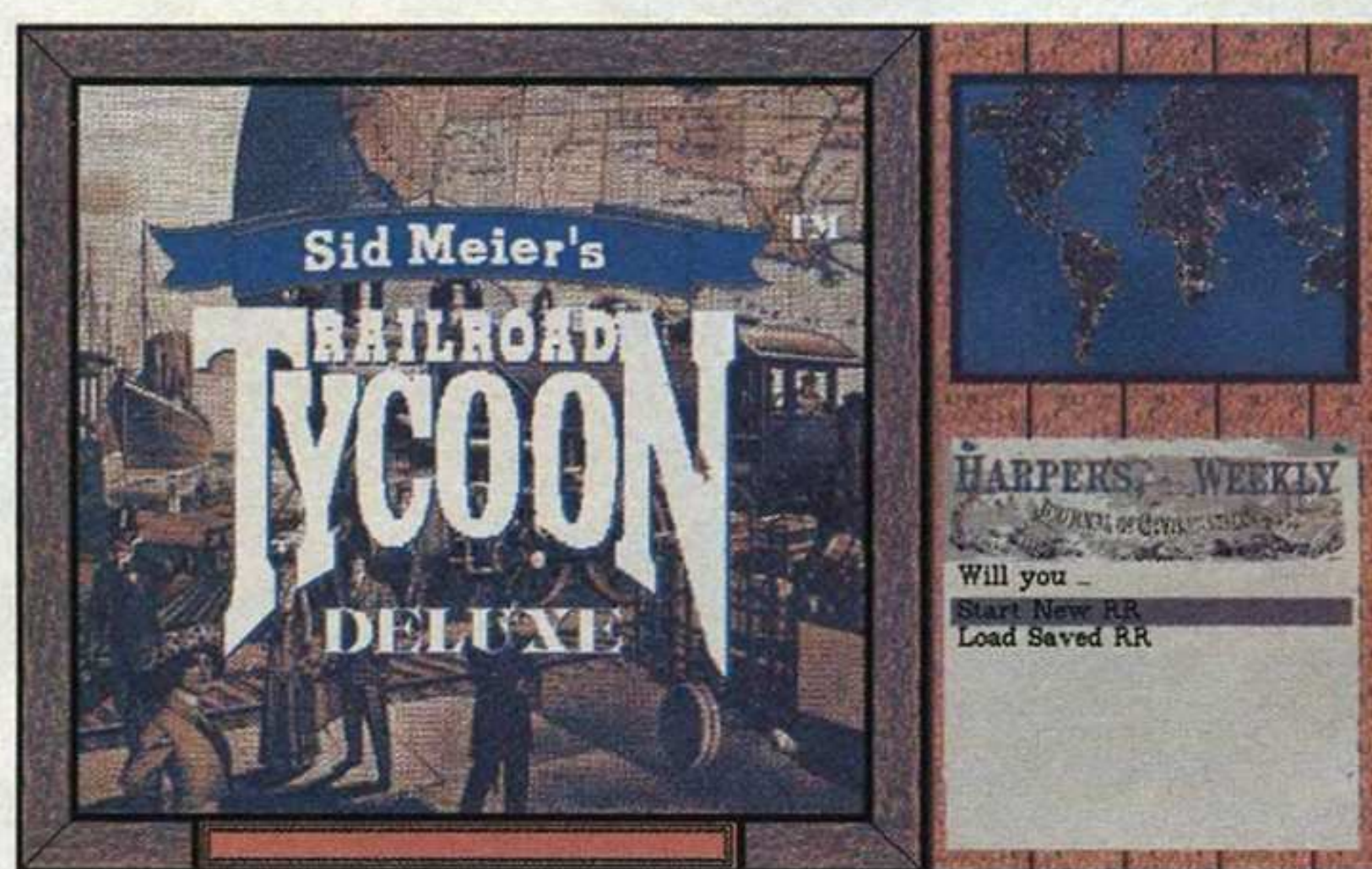
Gra oferuje nam 120 nowych plansz, które zostało podzielone na 12 krain, a każda z nich, oprócz typowej dla siebie grafiki, daje nam możliwość dowodzenia innym plemieniem

są za umiejętności! Oprócz znanych już nam wspinaczy i kopaczy, możemy ujrzeć Lemmingsi strzelające z łuku, jeżdżące na nartach, obrzucające się śnieżkami, a nawet pływające kaja-



## NA KOLEI BEZ ZMIAN

Firma MicroProse lubi zaskakiwać ciekawymi pomysłami. Jednym z nich był jakiś czas temu program "Railroad Tycoon". Wielu graczy z mieszanymi uczuciami odnosiło się do tej gry, jednak ja (zakochany po uszy w przelewaniu krwi na ekranie) muszę powiedzieć, że rola magnata kolejowego przypadła mi — ni z tego, ni z owego — do gustu. Gra początkowo pozornie skomplikowana (oczywiście — bez instrukcji) stawiała się stopniowo wspinałą, choć jednak ostatecznie zbyt prostą rozrywką. Jedyne co mnie poważnie zniechęcało to dość tandetna grafika (EGA!). Z pewną taką nieśmiałością oczekiwałem na kontynuację i — okazało się — słusznie. Gra prawie niczym nie różni się od pierwowzoru. Zmieniono jedynie grafikę (teraz już VGA), dodano trochę dźwięków na Sound Bla-



stera i ulepszono parę szczegółów. Tylko zwiększenie liczby scenariuszy (Afryka, Ameryka Południowa) robi na graczu wrażenie zasiadania przed nowym produktem. Niestety — luksus kosztuje, a nowa wersja "Tycoon'a" ma kilka denerwujących wad i niedoróbek. Nawet na dość szybkim sprzęcie gra działa bardzo wolno. Dodatkowe dźwięki jeszcze bardziej spowalniają pracę programu, tak, że

gra staje się po prostu bezsensowna; z kolei wyłączenie dźwięku, to jakby wyłączenie DeLuxe'u... Denerwujące są liczne przerywniki, których nie można pominąć w żaden

sposób (np. Escape) i grzecznie trzeba czekać aż się skończą. Generalnie jednak trudno powiedzieć, że "Tycoon DeLuxe" to zły program. Pod względem "grywalności" nie odbiega daleko od pierwowzoru, natomiast jego atrakcyjność wizualną zdecydowanie podniosła nowa oprawa graficzna (wpływając jednak niekorzystnie na szybkość działania i zwiększone wymagania sprzętowe). Gra się w

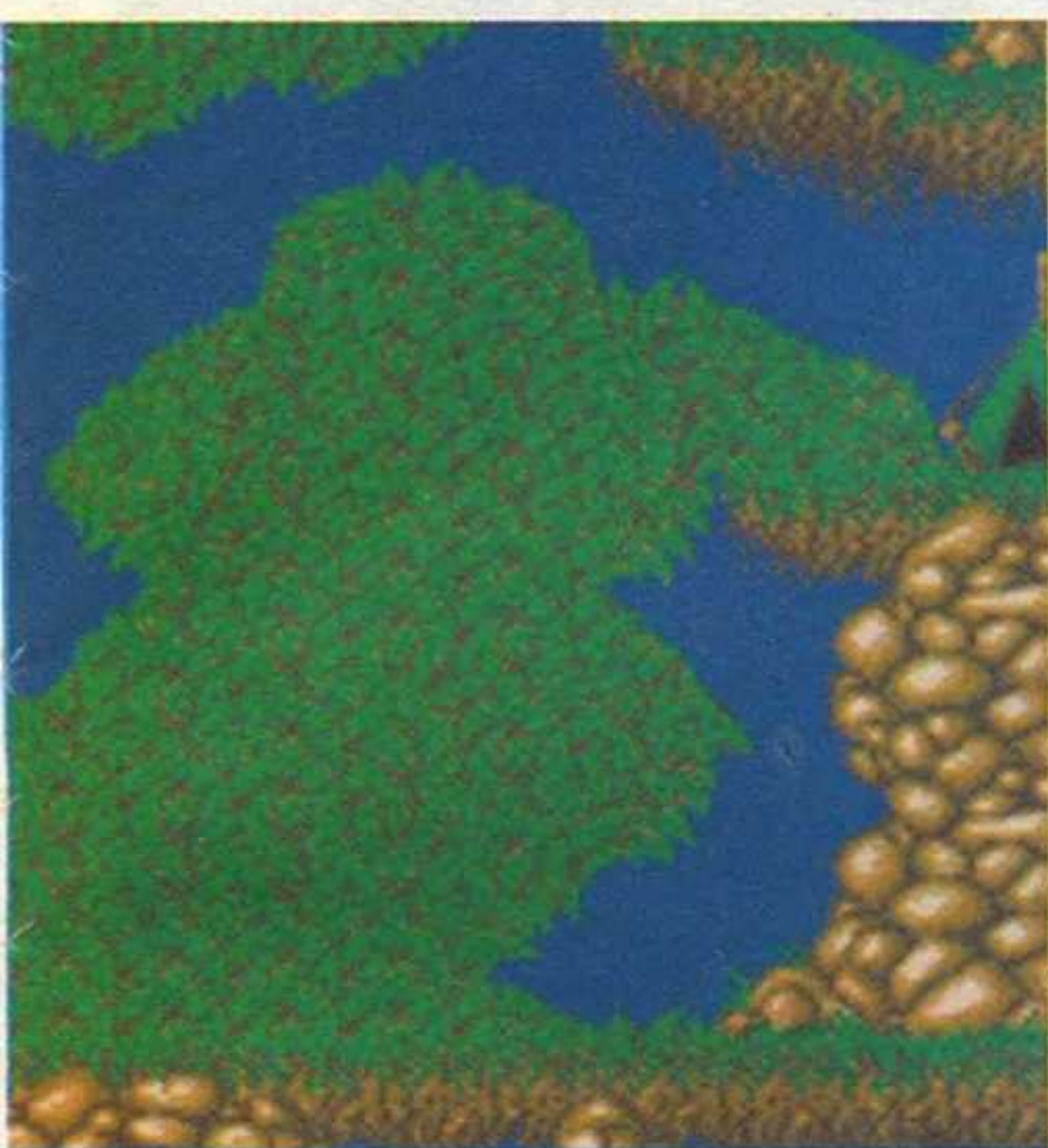
sumie sympatycznie (o ile jest pod ręką telewizor z 512 odcinkiem "Dynastii") i jeśli komuś podobał się pierwszy Railroad, niezawodnie powinien zaopatrzyć się w Railroad Tycoon DeLuxe (najlepiej w IPS — za czas jakiś...).

RAILROAD TYCOON DELUXE			
MicroProse 1993			
Strategiczna IBM PC			
Grafika		80%	
Dźwięk		70%	
Grywalność		70%	
Pomysł		65%	
Ogółem		70%	



szy można jednocześnie używać tylko dziesięciu z nich.

Przed rozpoczęciem gry, radzę wszystkim świeżo upieczonym graczom przyswoić sobie zasady działania każdej funkcji na przygotowanych do tego celu "poligonach doświadczalnych". Ograniczę się do omówienia kilku elementów. Pamiętamy, że w pierwszej części gry, w celu zatrzymania idących na śmierć Lemmingów używaliśmy talentu Blokera. Teraz jego miejsce zajął Muzyk, który gra na saksofonie tak pobudza znajdujące się w jego sąsiedztwie Lemmingi, że zaczynają tańczyć w miejscu. Ciekawy talent prezentuje Twister, naznaczony Lemming zaczyna



się dziwnie kręcić wokół własnej osi i nie wiadomo co z nim dalej robić. Otóż podpowiadam, że należy podmuchać w niego śmigielkiem, a wtedy... I jeszcze wspomnę o Super-Lemmingu, który niczym Superman lata w powietrzu. Nie potrzebuje po-



mocy śmigielka, ale zawsze leci w stronę naszego kursora. Inną nowością jest stała liczba Lemmingów, które mamy szczęśliwie doprowadzić do celu. Stanowi to jednak pewne utru-



# TRIOLIZM

## A LA WIKINGOWIE

Firma Interplay znana jest z bardzo dobrych gier strategicznych, jak na przykład wyśmienite "Castles" czy jego godny następca "Castles II Siege & Conquest". Tym razem w koopera-

cji z Silicon & Synapse powstała zręcznościowa gra logiczna w stylu "Goblins". Jej bohaterami są trzech przyjaciele Wikingowie: szybki jak wiatr Erik, który ma siłę przebicia kuli armatniej, potężny Olaf potrafiący zabloko-

### VIKINGS

Interplay 1993  
Logiczno-zręcznościowa  
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		65%
Grywalność		70%
Pomysł		80%
Ogółem		75%

dnienie, jeśli np. szósty etap planzowiczów ukończymy z jednym Lemmingiem, to do końca tej krainy, czyli przez pozostałe cztery plansze jesteśmy zmuszeni grać tylko tym jednym nie-szczęśliwym. Jednak w każdej chwili można powrócić do nie-pomyślnie ukończonego etapu i poprawić poprzedni rezultat. Ponadto zrezygnowano z zasy-pywania Gracza ogromną liczbą



kodów do poszczególnych plansz. W każdej chwili można przejść do głównego menu i zapisać stan gry na dyskietkę, co wydaje się być lepszą alternatywą. Niestety muszę w tym miejscu rozczarować tych, którzy liczyli na rozgrywkę w dwie osoby. Jeśli chcesz zagrać przeciwko koledze należy sięgnąć po pierwszą część gry.

Należą się duże brawa dla twórców tej gry, szczególnie dla grafików. Nie każdy z Czytelników może wiedzieć, że wykonano 3500 klatek animacji. A niektóre plansze są tak duże, że można przesuwac je nie tylko w poziomie, ale i w pionie.

Nie muszę już chyba zachęcać do nabycia tej gry. Przecież



wać swoją tarczą każdego przeciwnika i nieustraszony Baleog — wyśmienity łucznik i niezwy-ciężony szermierz (Ociec prać!). Tylko współpraca może pomóc wrócić im do swojej wioski, gdzie czekają na nich kompute-ry, nieprzespane noce przed monitorem i pierwszy numer naszego pisma. Gra jest zreali-zowana bardzo pomysłowo, obfituje w wiele ciekawych ele-mentów i śmiesznych komenta-ry bohaterów. Świetna koloro-wa grafika przypomina rysunki z komiksu Asterix. Brakuje tylko lepszych efektów dźwiękowych, które skomponowałyby się z nienajgorszą muzyką na Sound Blastera. Jednym słowem — program nadaje się jako cichy przerywnik po wypruwaniu fla-ków w "Wolfensteinie"; stanowi pewną odmianę (czytaj: zmusza do wysiłku umysłowego), choć nie tak dużą, żeby skutecznie odstraszyć wpatrzonego w ekran zabójcę z ciągle drżącymi od joysticka rękami.

McSon

Lemmings 2 to doskonała zabawa. Przekonajcie się o tym.

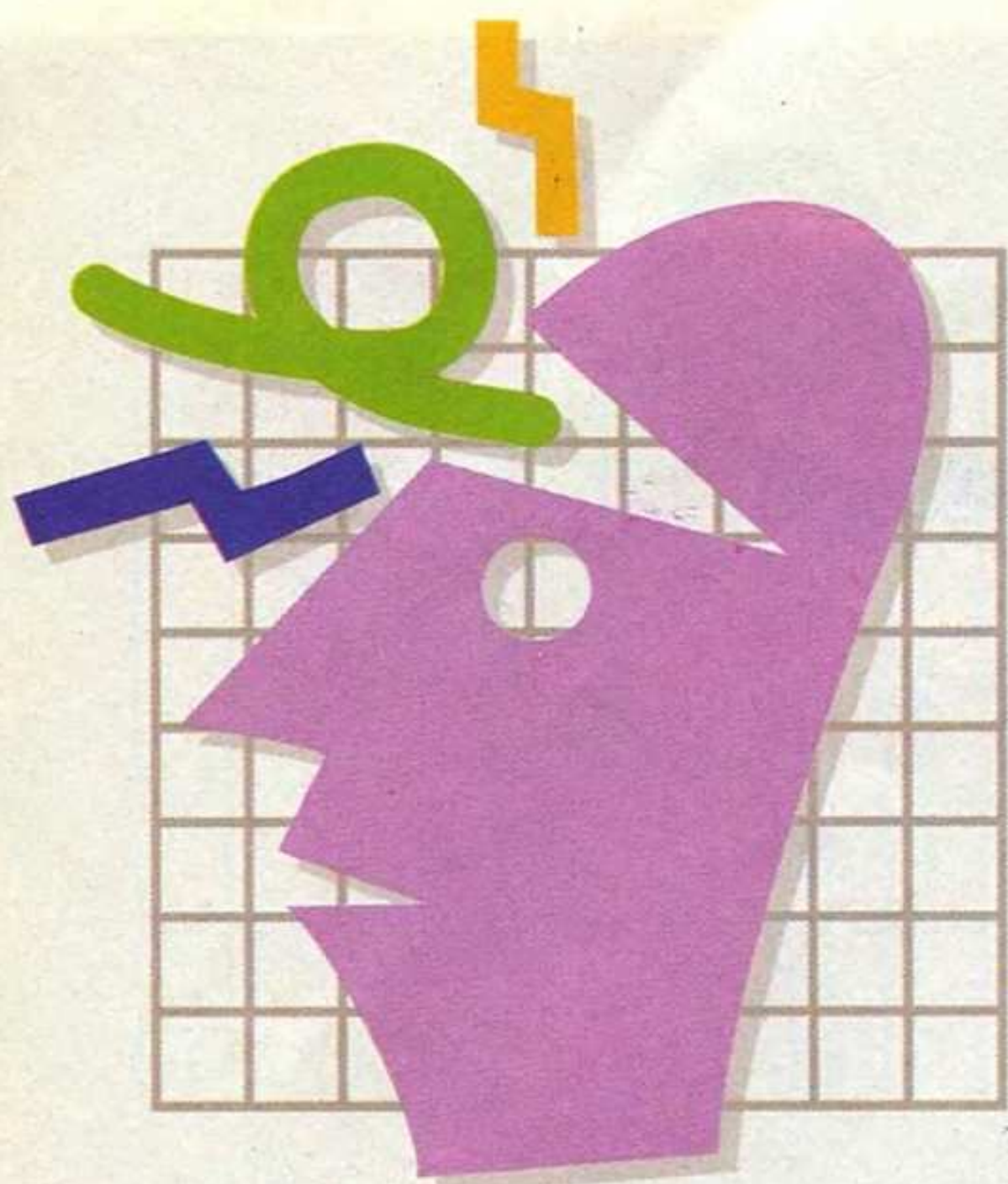
**Przemysław Ścierański**

### LEMMINGS 2

DMA/Psygnosis 1993  
Logiczno-zręcznościowa  
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		65%
Grywalność		75%
Pomysł		60%
Ogółem		70%





## PIRATES! GOLD

Ostatnio na rynku pojawiła się rozbudowana i udoskonalona wersja starych dobrych Piratów. Nosi ona nazwę Pirates Gold, a stworzyła ją firma MicroProse wraz z MPS Labs. Zmiany wprowadzone w programie dotyczą przede wszystkim oprawy graficznej i muzycznej. Producenci zauważyli w końcu, iż coraz większa rzesza właścicieli PC-tów posiada niezłe karty muzyczne, nie wspominając już o



karcie VGA (to już prawie graficzny standard). Program jest w stanie wykorzystać możliwości



### PIRATES! GOLD

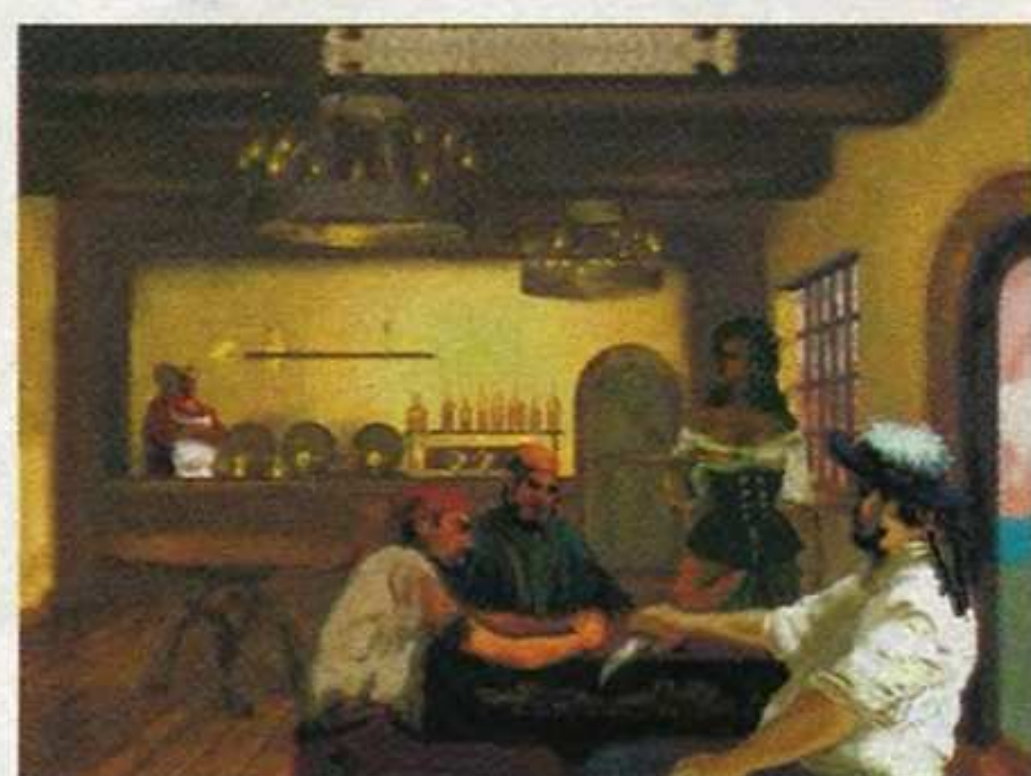
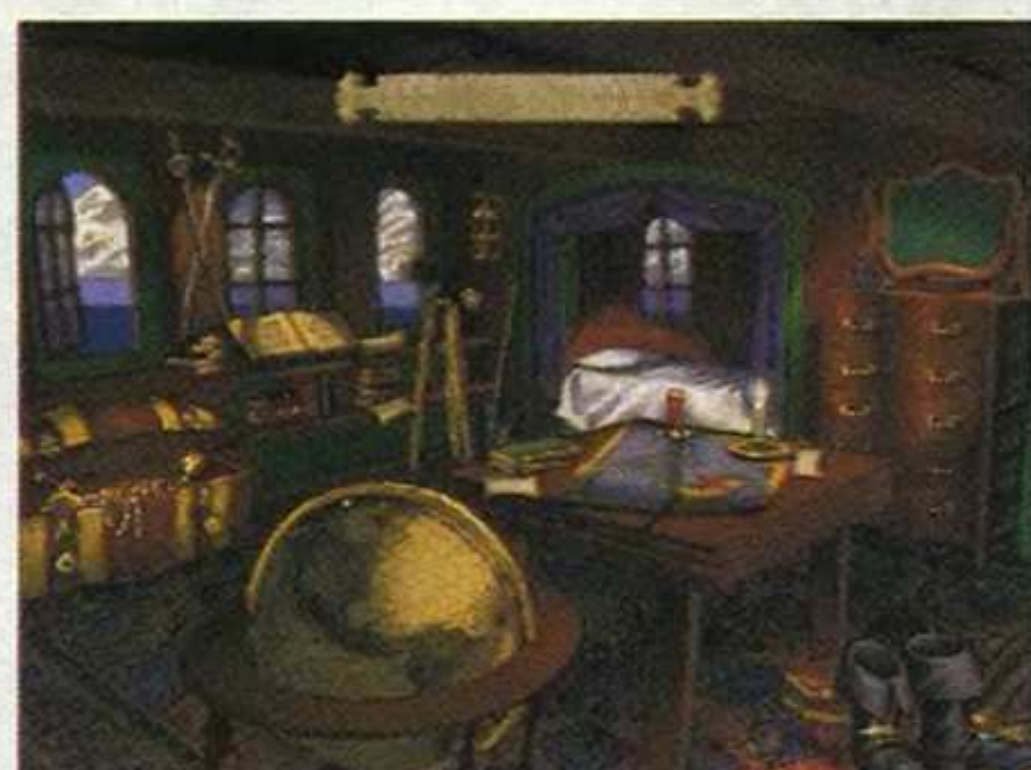
MicroProse 1993  
Strategiczno-przygodowa  
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		75%
Grywalność		70%
Pomysł		65%
Ogółem		80%

prawie wszystkich dostępnych kart muzycznych, obsługuje także COVOX-a. Również ekranowa grafika - 256 kolorów przy rozdzielczości 640 na 480 przykuwa nas do monitora. Niektóre "obrazki" zachwycają wiernym oddaniem szczegółów a zarazem realistyczną kolorystyką.

Sama fabuła gry praktycznie się nie zmieniła, została tylko trochę rozszerzona w porównaniu do poprzedniej wersji. O wiele łatwiej jest się poruszać w samej grze — praktycznie wszystkie ważniejsze poczynania są przedstawione na ilustracjach. Jednak niezła znajomość języka angielskiego jest potrzebna z uwagi na dialogi i komentarze. W Pirates Gold wszystkie dynamiczne fragmenty gry — bitwy morskie, ataki na porty i miasta (zarówno od strony morza, jak i lądu) i oczywiście pojedynki — wyglądają bardzo realistycznie. Również straty własne i nieprzyjaciela przedstawiane są na obrazach, na bieżąco aktualizowanych podczas całej bitwy.

Obsługa gry, mimo że prawie się nie zmieniła, jest zdecydowanie prostsza, a możliwość pełnego wykorzystania myszki istotnie usprawnia akcję. Trzeba jednak



powiedzieć, że mimo myszki klawiatura jest nieodzownym narzędziem (podczas indywidualnego pojedynku).

Pirates Gold jest jedną z niewielu gier strategiczno-przygodowych, w której twórcy sięgnęli po tak wysokie możliwości graficzne i muzyczne komputerów. Niestety, wszystko ma swoją "cenę" — program do pełni szczęścia wymaga komputera minimum 386 z 2 MB pamięci RAM, niezbędna okazuje

S

A

P

Firma Avalon wprowadziła na rynek znaną dotąd w wersji na Atari, a teraz dostępną także na komputery typu PC, grę "Saper".

W ręce organizacji przestępczej wpadły tajne plany NATO. Najlepsi agenci CIA wyruszają na poszukiwania. Gdy żaden nie powraca rząd decyduje się na zniszczenie dokumentów razem z terrorystami. Dookoła ich kwatery rozmieszczone zostają setki min i bomb. O jednym tylko nie pomyślano: ładunki należy wysadzić ręcznie!

"Saper" to typowa gra platformowa z elementami logicznymi. Gracz wciela się w postać agenta służb specjalnych. Zadanie polega na zdetonowaniu wszystkich ładunków wybuchowych na 64



się także myszka. Zajmuje też sporo miejsca na twardym dysku — aż 17,5 MB. Jeżeli jednak dysponujemy takim sprzętem i lubimy tego rodzaju gry, to oczywiście zagramy w Pirates Gold! Nawet kosztem solidnego "przewietrzenia" naszego "twardziela".



W moim przypadku, na pewno przez dłuższy czas, gra Pirates Gold będzie grzała miejsce na dysku.

Piotr Jurkowski

poziomach. Dodatkowym utrudnieniem jest limit czasu: na przejście każdego poziomu autorzy gry



### SAPER

LK Avalon 1993  
Zręcznościowa  
Atari ST, IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		70%
Grywalność		60%
Pomysł		40%
Ogółem		60%

S  
Y  
N  
D  
I  
C  
A  
T  
E

Autorzy programu twierdzą, że z pewnością grający miałyby dużą satysfakcję, gdyby jego poczynania miały swoje odbicie w życiu wielkiego miasta. Peter Molineux, szef firmy Bullfrog wyjaśnia, że w przeciwieństwie do gry "Powermonger", gdzie starano się zachować realia całego wykreowanego świata, tutaj za cel postawiono sobie wyszczególnienie cech osobowych każdego z obywateli, zachowując jednocześnie w sposób perfekcyjny klimat tętniącej życiem metropolii.

W nastrój gry wprowadza nas efektownie wykonane intro. Bolid potraça przechodnia. Ciało zabrane jest do laboratorium, gdzie wymieniane są nietrwałe jego

części. Twoja korporacja decyduje się na wyprodukowanie ósemki takich agentów, których zadaniem będzie przejęcie kontroli nad światem opanowanym przez kilka różnych mocarstw.

Grę można podzielić na dwie, różniące się, a zarazem splecione w jedną całość części: strategię prowadzenia walki i bezpośrednie akcje na ulicach miast. Na pierwszą składa się odkrywanie nowych broni i ulepszanie modułów ciała agentów, nakładanie podatków na podbite tereny oraz samo przygotowanie misji. Druga część to sam środek akcji. I tutaj Twoi agenci dostają różne typy zadań, wśród których można wyróżnić kilka podstawowych:



# E R

przeznaczali 120 sekund.

Chociaż bohater porusza się dość wolno, co utrudnia czasem ucieczkę przed wybuchem, to jednak kolorowa, dobrze przygotowana grafika (gra wymaga komputera z kartą VGA) i dźwięczna muzyka (obsługiwany jest głośniczek komputera lub karty: Covox i Sound Blaster) w pełni tę słabość rekompensują.

Gra dostarczana jest w opakowaniu kasety wideo (???) na jednej dyskietce HD z dołączoną, ładnie, choć skromnie wydaną, instrukcją obsługi. Wymaga komputera minimum AT wyposażonego w 1MB RAM oraz kartę VGA.

Ciekawą cechą "Sapera" jest

możliwość budowania własnych planów na każdym z ukończonych przez gracza poziomów. Plan-  
sza zbudowana jest na szachownicy 8\*16 pól. Grający ma możliwość zdefiniowania każdego z nich oddzielnie (dostępne 18 elementów — np. mur albo bomba — może być wybierane z menu).

Polecam tę grę każdemu dla kogo świat nie kończy się na "Rambo" czy "Terminatorze".

**Bartłomiej Eider**

## Producent

LK Avalon  
35-959 Rzeszów 2  
Skr. poczt. 66

**WSZYSTKIM MIŁOŚNIKOM GIER STRATEGICZNYCH POWINNA BYĆ ZNANA FIRMA BULLFROG. WIELU Z NAS GRAŁO W DOSKONALE ZREALIZOWANE POPRZEDNIE PRODUKTY TEJ FIRMY, JAKIMI BYŁY "POPULOUS" I "POWERMONGER". DOPRACOWANA TRÓJWYMIAROWA GRAFIKA WYMYŚLONEGO ŚWIATA ORAZ BARDZO DOBRA "GRYWALNOŚĆ", SĄ GŁÓWNYMI ATUTAMI TYCH GIER. PODOB-  
NIE JEST Z NAJNOWSZYM PRODUK-  
TEM TEJ FIRMY — "SYNDICATE". AKCJA  
GRY PRZENOSI NAS DO PEŁNYCH  
GROZY MIAST PRZYSZŁOŚCI. MIAST, W  
KTÓRYCH GWAŁT I PRZEMOC SĄ NA  
PORZĄDKU DZIENNYM, A ŻYCIEM  
KAŻDEGO OBYWATELA RZĄDZI DO-  
BRZE ZORGANIZOWANA MAFIA.**

- odnalezienie w mieście i dostarczenie do wyznaczonego punktu ściśle określonej osoby lub broni

- zamordowanie niewygodnej dla Ciebie osoby lub grupy osób,  
- ochrona obywatela przed obcymi agentami,

- wybicie wszystkich obcych agentów na terenie miasta (najbardziej krwawy typ misji).

W końcowej fazie gry istnieją również bardziej skomplikowane



zadania, ale mając już pewne doświadczenie szybko zorientujemy się w celu misji. Oczywiście przed rozpoczęciem każdej rozgrywki jesteśmy informowani jakiego rodzaju zadanie mamy wykonać, a nawet po wykupieniu dodatkowego pakietu informacji, możemy dowiedzieć się w jakiej części miasta należy spodziewać się napotkania celu, jakiej broni najlepiej użyć, itp. Następnym

krokiem jest wybór odpowiedniego sprzętu, ewentualnie dokupienie straconej w poprzedniej misji amunicji. Równocześnie możemy zainwestować pewną sumę pieniędzy na projektowanie nowych typów sprzętu lub modułów ciała.

Po zakończeniu misji tablica informacyjna pokazuje nam wyniki naszych zmagania, tutaj także możemy dowiedzieć się, czy prace nad nowym rodzajem broni lub modułu, dobiegły końca. Każde pomyślne wykonanie zadania daje nam możliwość nałożenia podatków na podbitą prowincję. Przestrzegam jednak przed zbyt wysokim opodatkowaniem, które doprowadzić może do niezadowolonej ludności, a następnie do wybuchu rebelii. Bunt ludności zmusza nas do ponownego przejścia danej misji, w celu odzyskania utraconego terytorium.

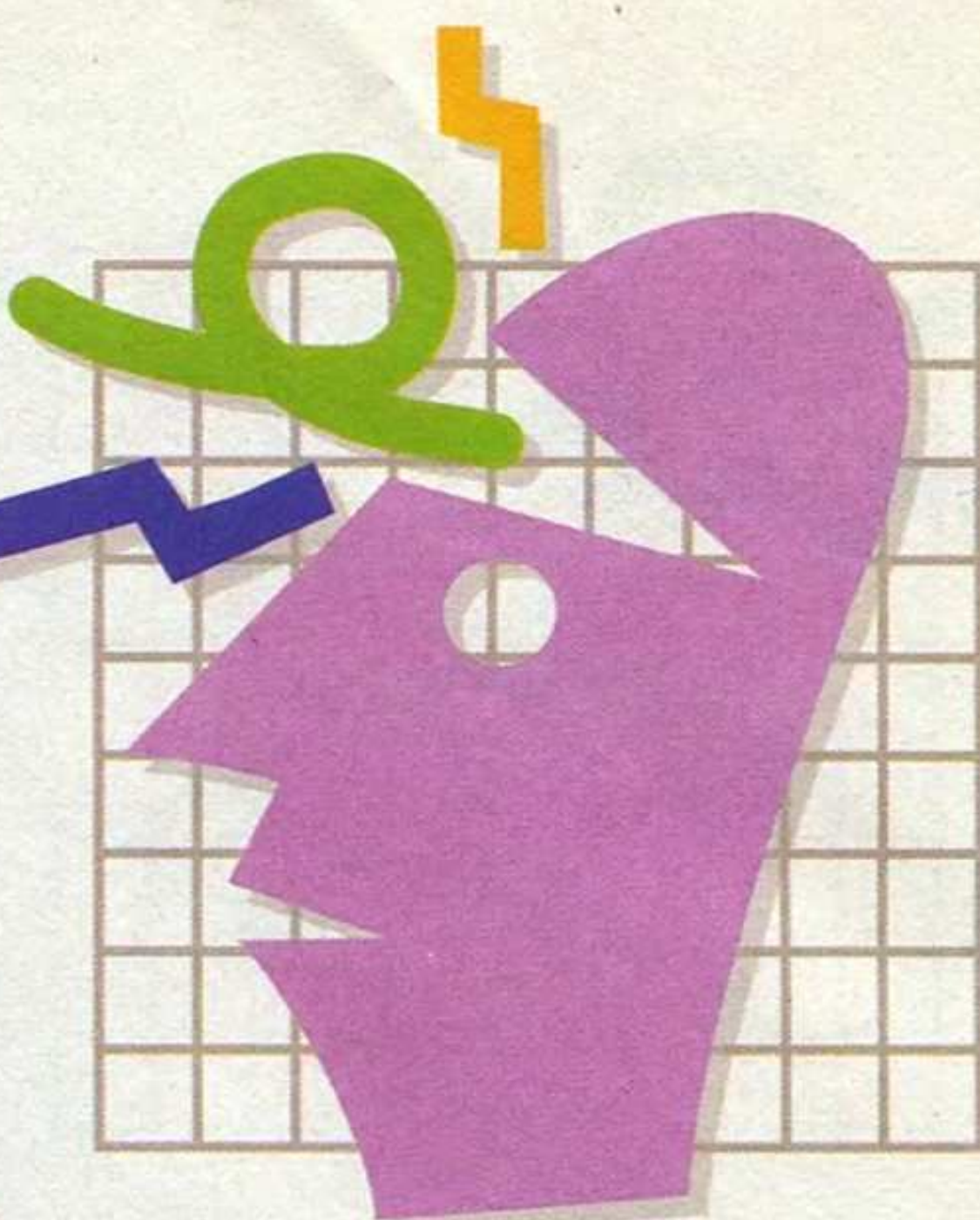
Gra jest doskonała pod każdym względem, mamy wrażenie, że naprawdę uczestniczymy w biegu wydarzeń. Trójwymiarowa grafika z dużą ilością różnego rodzaju budynków, platform, wiaduktów, ulic, pojazdów, latarni i drzew, stwarza niepowtarzalny obraz. Nie należy zapominać o stronie dźwiękowej, w którą również włożono wiele pracy. Ciarki mogą przelecieć po plecach, gdy po raz pierwszy usłyszysz się krzyki kilkunastu palących się ludzi, wybiegających z płonącego pociągu (odradzam).

Program jest łatwy w obsłudze, dlatego polecamy go wszystkim graczom mającym choć odrobinę fantazji i umiejących operować



myszą. Według nas, "Syndicate" ma duże szanse pobić popularność poprzednich gier firmy Bullfrog. Pomysł, grafika oraz dźwięk stoją na najwyższym poziomie i chociaż można ją ukończyć w kilka dni, to z pewnością na długo pozostanie w pamięci atmosfera panująca podczas wykonywania misji.

Nie znaleźliśmy wad w programie, jednak po przejściu kilkunastu misji, można odczuwać pewne znużenie samą scenerią, gdyż miasta niezbyt się różnią od siebie. Nadrabia to jednak pełna



napięcia akcja gry. Na koniec kilka porad praktycznych:

- Wchodzisz do budynku, w którym czai się wróg, albo gdy ktoś do Ciebie strzela niewiadomo skąd, to włącz szybko wskaźniki API na maksimum.

- Promień radaru wysyłanego przez Twoją drużynę na mapie wskaże drogę do celu.

- Wyciągnięcie broni na ulicy spowoduje panikę przechodniów i ściągnie na siebie ogień policjantów

- Nie ma sensu strzelanie do przechodniów, czy na wiat.

Uważamy, że bez większego problemu można ukończyć pierwszych kilkanaście misji.

Grę "Syndicate" polecamy dosłownie wszystkim fanom gier komputerowych i jesteśmy przekonani, że będą z niej zadowoleni.

**Szymon Grabowski  
Przemysław Ścierański**

*Z ostatniej chwili!*

W najbliższych dniach polski dystrybutor "Syndicate", IPS Computer Group, przedstawi pełną POLSKĄ wersję tej wspaniałej gry. (Jest ona gotowa — producent usuwa dostrzeżone przez IPS błędy językowe.)



## SYNDICATE

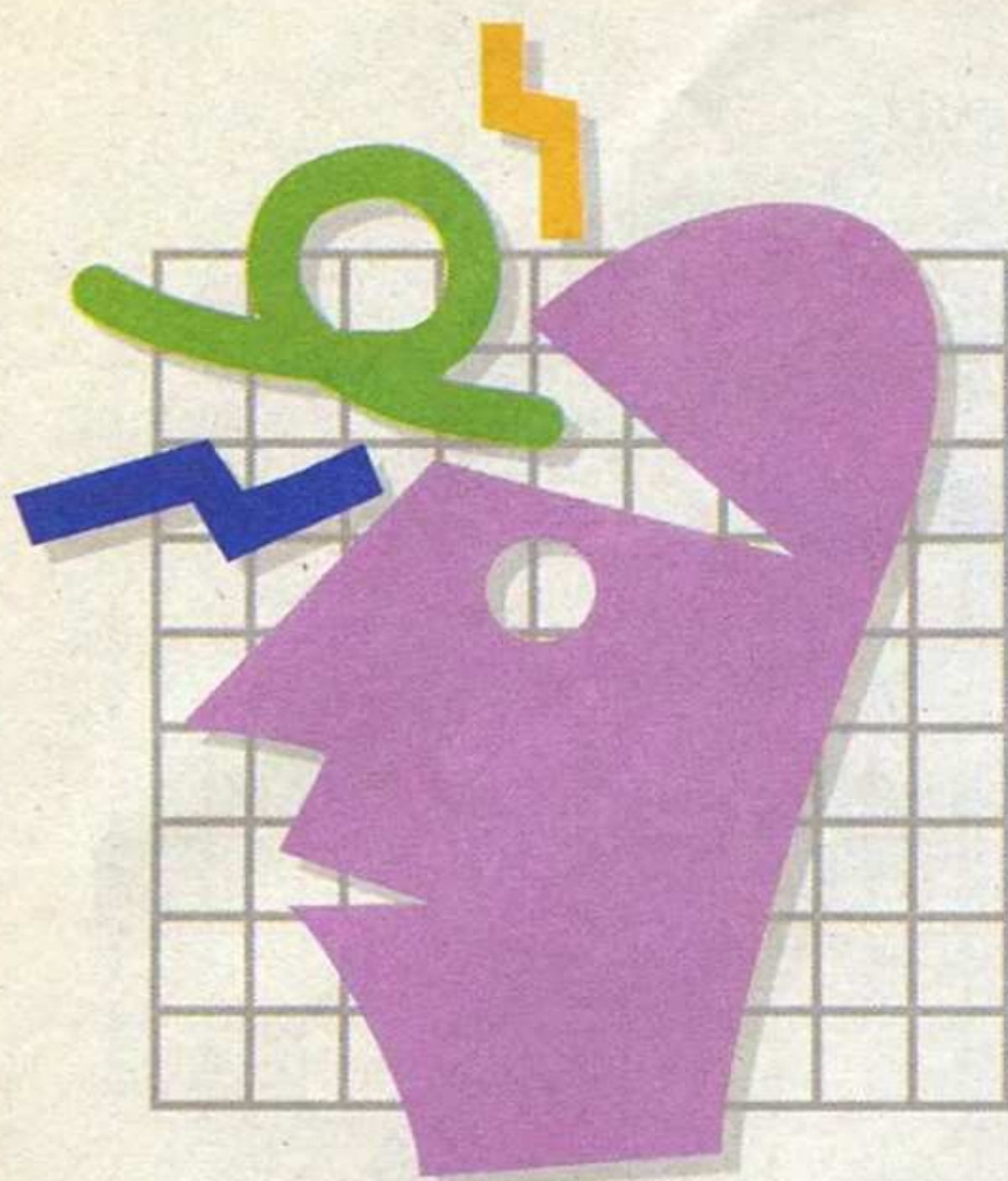
Bullfrog/Electronic Arts '93  
Przygodowo-strategiczna  
Amiga, IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		90%
Ogółem		90%

Dystrybutor:

IPS Computer Group  
ul. Okrężna 3  
02-916 Warszawa  
tel. 642-27-66, 642-27-68  
fax 642-27-69

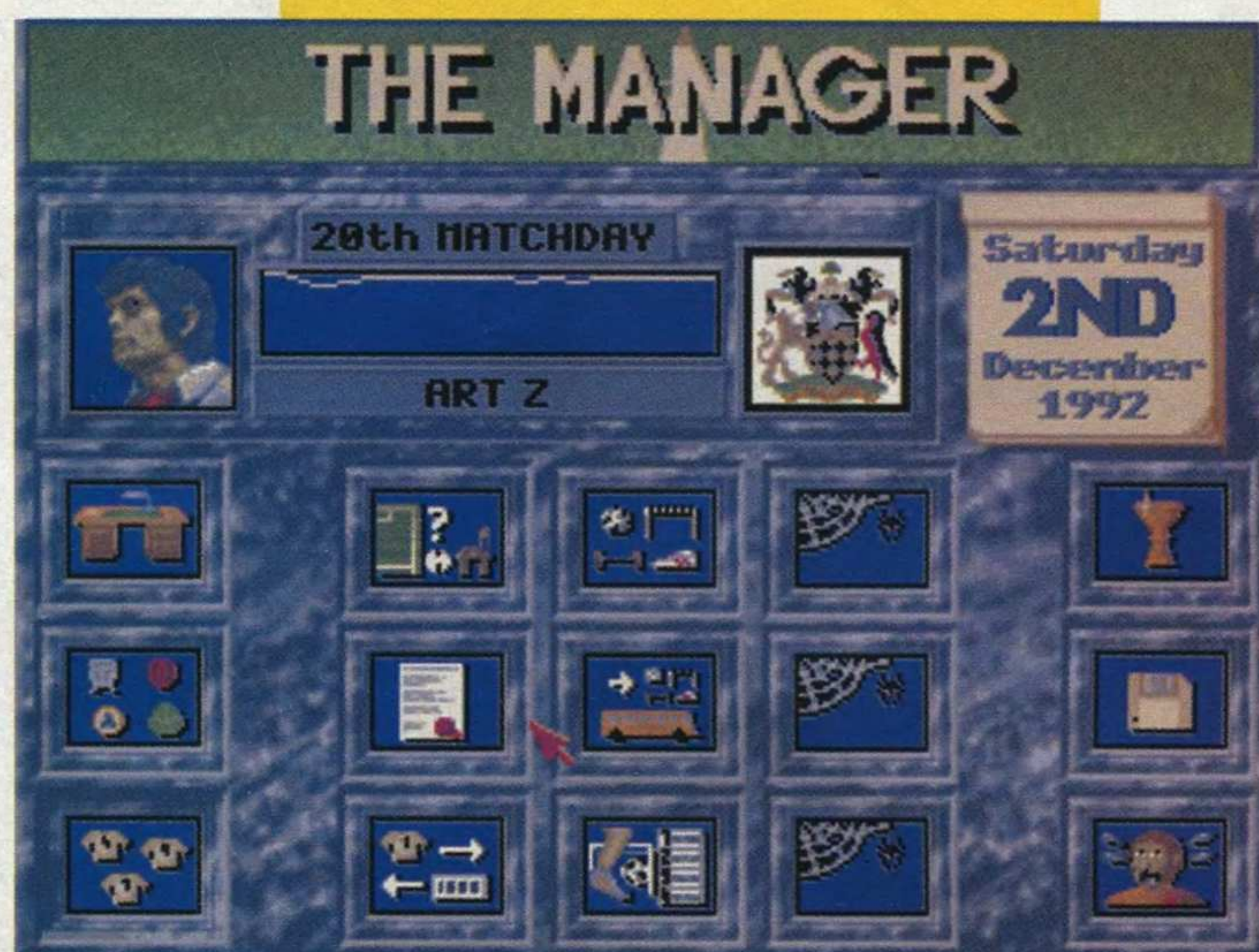




# THE MANAGER

Bardzo lubię obserwować mecze piłki nożnej. I to bardziej w telewizyjnym wydaniu niż bezpośrednio na stadionie. Lubię też wszelkiego rodzaju statystyki związane z tą dyscypliną sportu. Toteż z niekłamanym zainteresowaniem spenetrowałem grę "The manager", pozwalającą na zarządzanie jedną lub kilkoma (maksymalnie czterema) klubowymi jedenastkami w lidze angielskiej. Już pierwsze rozejście się po programie wzbudziło mój lekki niesmak: wśród twórców programu odnaleźć można było bowiem wyłącznie niemieckie nazwiska. Dlaczego nie zrobili symulacji Bundesligi? Może zafascynowani, podobnie jak ja, angielskim futbolem chcieli oddać cześć kolebce światowego piłkarstwa? Motywy są mi nieznane, efekty natomiast w postaci końcowego produktu software'owego przyjąłem z mieszanymi uczuciami.

Zdecydowanie na plus zaliczyłbym wmontowanie w ten czysto strategiczno-decyzyjny program animowanych scenek z meczów rozgrywanych przez nasze drużyny. Oczywiście nie jest to jakiś super Hi-Color, ale ruchy niewielkich postaci graczy są bardzo dobrze oddane, powiedziałbym, że są wręcz naturalne. Scenki przedstawiają sytuacje podbramkowe, ale nie zawsze kończą się golami. Jest ich kilkanaście i są tak skomponowane, że niemal do końca w każdej z nich nie wiadomo czy padnie bramka. Trud włożony w tę część programu nie został uwieńczony pełnym sukcesem, gdyż zapomniano lub nie potrafiono uporać się z takim problemem jak zamiana stron boiska po przerwie i różnicowanie strojów występujących drużyn, które nieodmiennie prezentują się w kostiumach czerwonych (gospodarze) i niebieskich (goście). Prezentowany dźwięk, na



który składa się głównie doping kibiców z trybun, jest tu jedynie smętnym, monotonnym szumem o zmiennym czasie natężeniu. Może w rzeczywistości taka marnota jest na meczach niemieckich drużyn, ale u Angolli trybuny wręcz tętnią żywiołowymi śpiewami, tak więc tu programiści "dali ciała". Równie wielkim kalamburem było "uchwalenie" organizacji 3 lig angielskich po 20 drużyn, które nijak się ma do świata realnego, a już profanacją było zniekształcenie nazw drużyn w kilku przypadkach! Również niewłaściwe były niektóre godła klubowe. Te "kalafior" nie przeszkadzają w pasjonujących zmaganiach ligowych i pucharowych toczonych z udziałem "naszych" drużyn. Na wyniki meczów możemy wpływać jedynie zestawiając jak najsilniejszy skład (transfery, wy-



wali, aby "ustalili" wynik najbliższego meczu, ale przegramy walkowerem 0-2, gdy wystawimy do gry mniej niż 10 graczy. Niestety, sędziowie też w ogóle "nie czują bluesa" i częstują naszych chłopców lawiną żółtych i czerwonych kartek, a rezerwy z reguły mamy cienkie. Równie bezwzględne są cwaniaczki z drużyn przeciwnych, tnąc równo z trawą wszystko, co się porusza w okolicach ich bramki. Kontuzje i wykluczenia za kolorowe kartki to, oprócz finansów, najważniejsze nasze zmartwienia na dro-

dze do mistrzowskich trofeów. A gdy już takowe osiągniemy, grozi nam udział w europejskich pucharach. Tam możemy się nadziać na którąś z egzotycznych drużyn np. Legia Warsaw, GKS Kattowitz, Lech Poznan lub inne (widać programiści byli w rozterce jaką grypsę podawać nazwy klubów: angielską, niemiecką czy autochtoniczną).

Program w moim odczuciu spełnił swoje zadanie: przykuł moją uwagę na dłużej niż jeden wieczór. Oprócz przeżyć czysto sportowo-rywalizacyjnych typu "kto lepszy", pozwolił na bliższy rzut oka, na złożoność działań podejmowanych przez klasycznego menedżera. Nawet jeśli jest to wymysł Niemca o tym, jak ma wyglądać angielski dzień telmen.

**Andrzej Majkowski**

pożyczenia), co wiąże się z perfekcyjną gospodarką funduszy (reklama, pożyczki bankowe, ceny biletów na stadionie). Nie da się wypchnąć księgowego na pertraktacje z teczką pełną szmalu do którejś z drużyn ry-





## Jakie były twoje początki (komputerowe)?

Jak każdy zaczynałem od Spectruma. Miałem 12 lat gdy go dostałem. Po pewnym czasie nauczyłem się assemblera korzystając z prasy komputerowej —

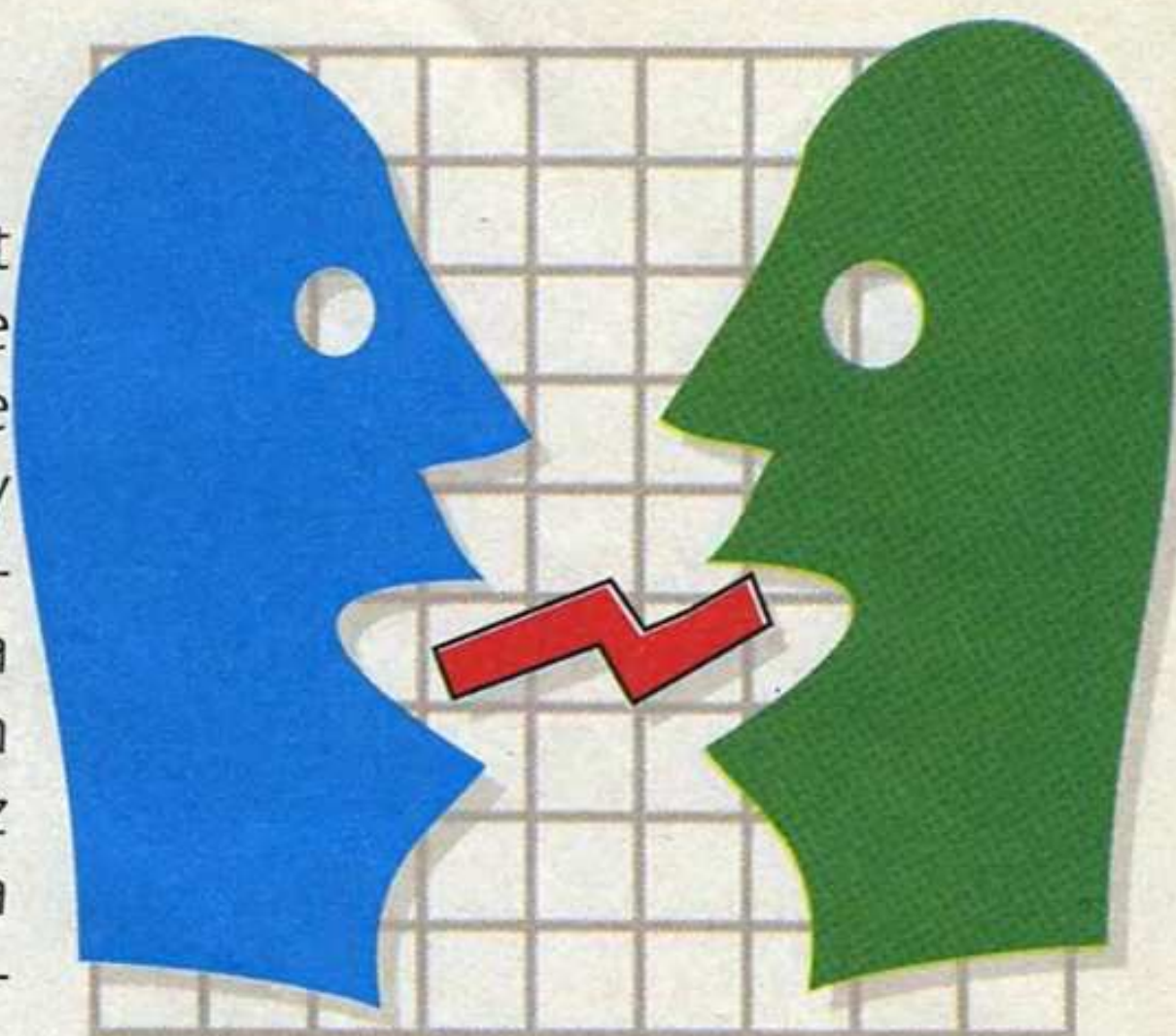
Trudno powiedzieć, gdyż do tej pory złamałem około setki programów. Na początku były oczywiście gry. Je łamie się najłatwiej — do 15 minut — i najprzyjemniej. Niektóre z nich wymagają tylko przejrzenia debuggerem początku kodu i

mać, gdy nie ma się klucza. Jest takie zabezpieczenie o nazwie HASP — da się je złamać, ale tylko gdy posiada się oryginalny klucz. Ściąga się z niego wszystkie kody, rozpakowuje, zgrywa mapę pamięci i program w tym momencie jest praktycznie już złamany. Natomiast bez klucza jest to prawie niemożliwe i trzeba mieć naprawdę dużo szczęścia oraz doświadczenia, żeby taki program złamać. Są też programy, w których wynikiem podania mu odpowiedniego kodu jest pewna liczba, z którą to później robione są hocki-klocki. To też jest trudne. Najprościej jest jeżeli zabezpieczenie stanowi odrębną część i nie wpływa na sam program. Zawsze je można po prostu wyłączyć, usunąć. W innym przypadku złamanie gry czy użytku staje się bardzo trudne i trzeba spowodować, żeby procedura zabezpieczająca zawsze podawała poprawny wynik, niezależnie od tego, co się wpisze. Trzeba przedtem wiedzieć jednak, co program by chciał otrzymać. Z tym zawsze są przejścia. Najgorzej jest, jeżeli zabezpieczenie jest częścią np. gry. Dla przykładu mają tak Sierry...

**Wspomniałeś o kluczach sprzętowych. Co robisz, gdy fragment programu zapisany jest właśnie w takim kluczu? Czy da się to złamać?**

Jeden z lepszych hackerów na świecie, pewien Bułgar, napisał emulator takiego klucza lub karty. Dzięki temu można w pewnym stopniu ułatwić sobie łamanie tego typu zabezpieczenia, aczkolwiek dalej jest to dość trudne.

**Czy zabezpieczenia opierają się na jednym lub kilku algorytmach, które są tylko po-**



**wielane przez programistów?**

W większości wypadków — tak. Np. duża część zabezpieczeń, a właściwie ich "łosowość", opiera się na upływie czasu. W tym momencie bardzo prosto jest przechwycić moment, w którym program dobiega się do zegara. Najprostszy TSR usuwający zabezpieczenie polega właśnie na ciągłym zerowaniu zegara i zajmuje 200 bajtów...

**Od czego zależy sposób złamania programu? Chodzi o różnicę między TSR-ami a ingerencją bezpośrednią w kod programu.**

W dużej mierze decyduje tu kultura łamania. Oczywiście, "ładniej" jest jeżeli kod zostanie nie ruszony, a o odpowiednim działaniu zadecyduje TSR. Ingerencje w program nie są ogólnie lubiane, a niekiedy są trudniejsze do zrealizowania, gdy np. program stosuje sumy kontrolne samego siebie. Dlatego czasami prościej jest napisać rezydent, który odpowiednio zmienia zawartość rejestrów czy kod programu już po jego odpaleniu. Poza tym, jeżeli mamy zamiar w grze dać do wyboru użytkownikowi np. wieczne życie,

# CRACKED BY CSL

**NA SPOTKANIE Z CZOŁOWYM POLSKIM HACKEREM SZLIŚMY OGLĄDAJĄC SIĘ ZA SIEBIE. WIELKIE FIRMY, GDYBY DOWIEDZIAŁY SIĘ Z KIM MAMY UMÓWIONĄ RANDKĘ, NA PEWNO WYSŁAŁY BY SWOICH AGENTÓW W ŚLAD ZA NAMI. KLUCZĄC, DOTARLIŚMY DO PUBU "SHERWOOD", W KTÓRYM MIAŁ CZEKAĆ NA NAS ROBIN HOOD WARSZAWSKIEJ GIEŁDY. NIE BYŁO GO. PO PÓŁ GODZINIE JEDNAK WSZEDŁ — W CZARNEJ OPOŃCZY I MASCE NA TWARZY. MÓWIŁ DO ŚCIANY, UDAJĄC ŻE NAS NIE ZNA. OTO ZAPIS ROZMOWY:**

po prostu wklepywałem wszystko, co się w niej pojawiło. Pierwsze przeróbki programów polegały na wpisywaniu danych pewnego, oczywiście nieoficjalnego studia komputerowego. Potem przyszły czasy, gdy pisywałem różne ciekawe programy, oczywiście również wszystko w assemblerze. No a potem przesiadłem się na IBM-a.

**Kiedy to było?**

W 1987 roku. Podobnie jak przy Spectrum, nauczyłem się assemblera w krótkim czasie. Potem, na jednej z sobotnich giełd dostałem propozycję złamania programu. Ponieważ było to bardzo ciekawe zadanie, zgodziłem się. Siedziałem nad tym dwa dni, ale w końcu na giełdzie pojawiła się pierwsza wersja M1 Tank Platoon. Może zabrzmiało to nieskromnie, ale prawdopodobnie był to jeden z pierwszych, jeżeli nie pierwszy, złamany w Polsce program.

**A co łamałeś potem?**

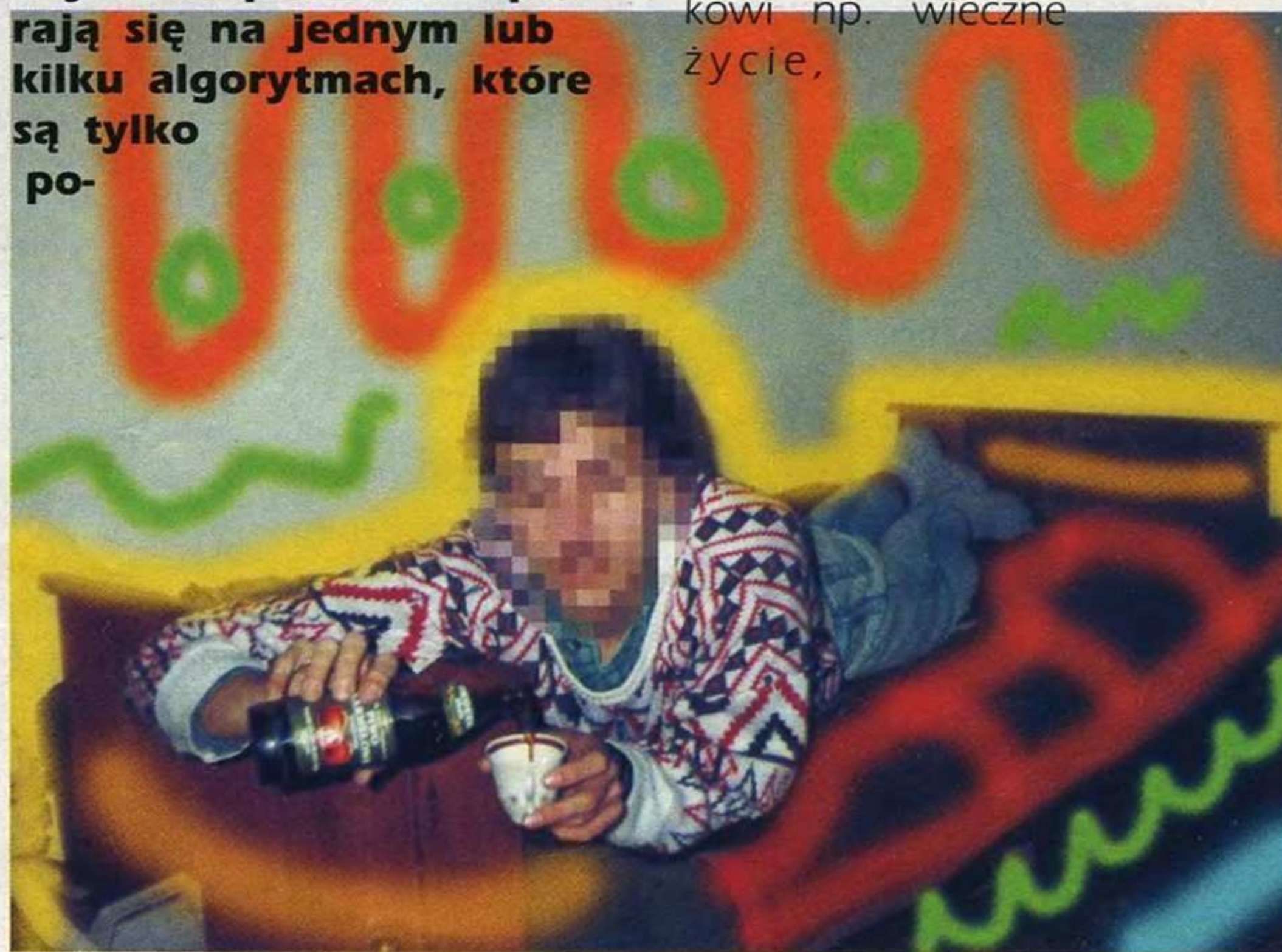
wszystko jest już jasne.

**Czy spotkałeś grę, która sprawiła Ci jakiś kłopot?**

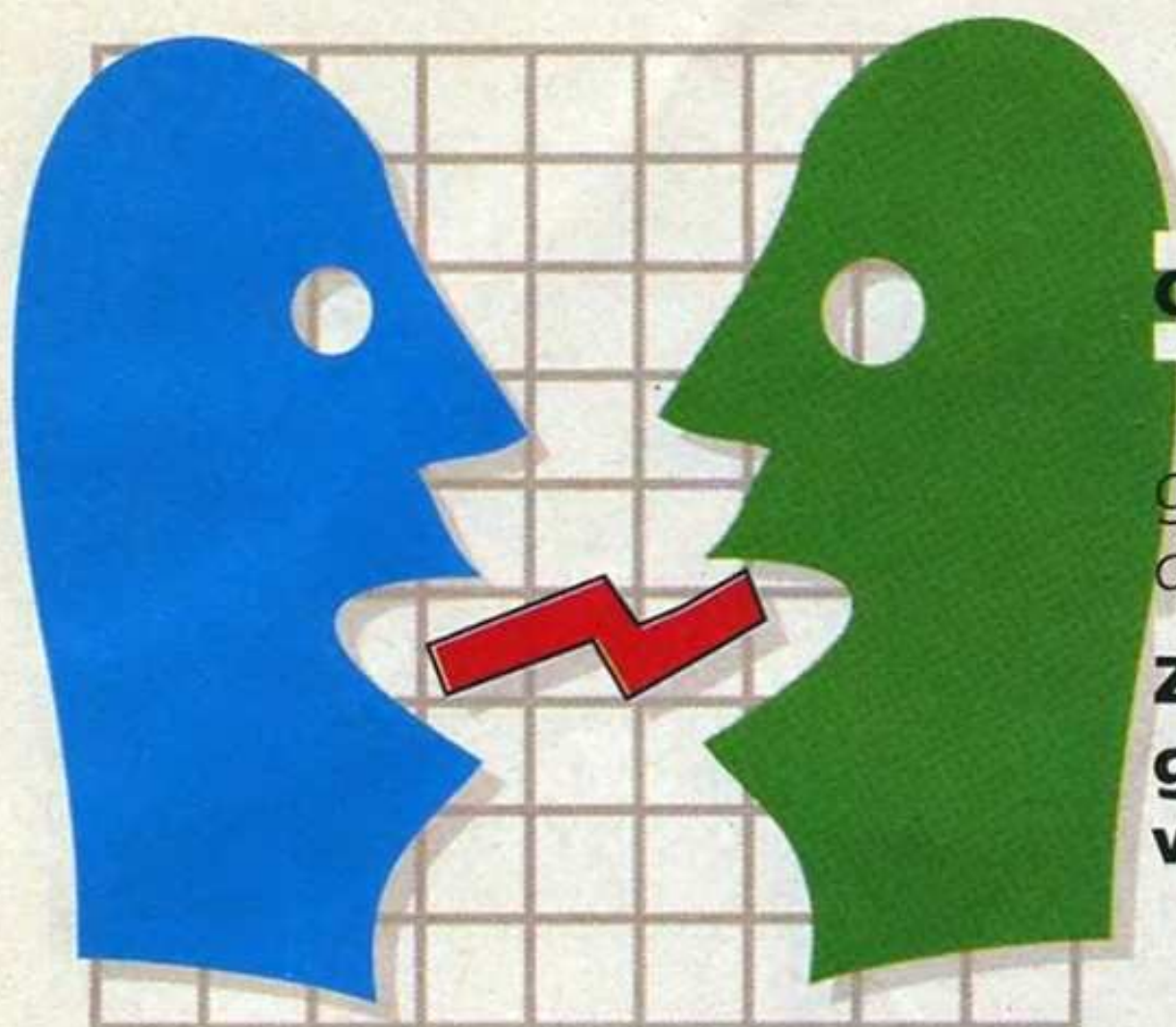
Długo męczyłem się z Legend of Kyrandia. Sprawdzanie odbywa się w dwóch miejscach — na początku i przed samym końcem, przed wejściem do zamku. Złamałem początkowe zabezpieczenie, zacząłem grać i w którymś momencie zostałem znów zapytany o hasło... To był stres!

**A jaki program, najbardziej utkwił Ci w pamięci lub miałeś największy z nim problem?**

ProLector. Miał zabezpieczenie sprzętowe w postaci jakiegoś dongla czy karty. Złamałem przez przypadek, zmieniając jedną instrukcję w programie. Wiedziałem, że cena tego programu jest n-tysięcy dolarów więc wziąłem za to odpowiednią opłatę. Są też programy, których prawie nie można zła-







### Co robisz obecnie?

Teraz cała zabawa polega głównie na tym, że kto więcej da, ten dostaje złamaną wersję.

**Zapewne złamanie takiego programu jest odpowiednio wynagradzane.**

Oczywiście. Ceny za łamanie są różne, od miliona w górę, w zależności od stropnia, w jakim taki program jest zabezpieczony. Za coś, co się łamie 15 minut, stawka wynosi milion, dwa, a za program zabezpieczony HASP-em — wtedy łamie się go do kilku dni — odpowiednio więcej. Cena zależy również od samej ceny programu. W przypadku takiego, który ko-

**że w miarę jak programy legalne stają się bardziej dostępne, jest mniej zamówień na łamanie softu?**

Nie. Programy typowo użytkowe, dla firm, zawsze były, są i będą drogie. Chodzi tu o ściślejszą specjalizację, którego sprzedaje się mało, a to powoduje ustawienie ceny na wysokim poziomie. Dlatego zamówienia na ich łamanie przychodzą stale, — bardziej opłaca się zapłacić mi parę milionów i zainstalować tyle kopii ile potrzeba, niż za kilkadziesiąt milionów kupić pięć-sześć kopii. Gorsza sytuacja pojawia się w grach. Firmy typu IPS czy X-Land ustalają tak niskie, w porównaniu do

się na Grzybowską. No chyba, że ktoś się włamie do mojego komputera — czytaj mój brat. Niebezpieczna bestia z niego, już dwa hasła mi rozwalił...

### Czy brat też łamie?

Jest jeszcze za młody na to, ma teraz 12 lat, ale sądząc z czasu, który spędza nad Amigą...

### Teraz trochę inaczej. Czy napisałeś kiedyś wirusa?

Tak, był to Microelephant V3. Postawiłem sobie za zadanie napisanie takiego wirusa, który używa prawie tylko instrukcji MOV. Potem ulepszałem go tworząc kolejno wersje V5 i V4. Przy okazji dałem możliwość panu Markowi Sellowi do przejechania się po mnie w swoim tekście dołączanym do MkS\_Vira...

### Czy twój wirus był złośliwy i jak przejawiała się jego obecność w systemie?

Nie, to był bardzo łagodny wirus, w porównaniu z innymi. W imieniny miesiąca kasował z CMOS-a wszelkie dane o twardych dyskach, praktycznie odcinając je od systemu. Poza tym nie wywoływał on żadnych skutków ubocznych.

### Czy puściłeś go w świat?

Ja nie, ale zrobili to za mnie moi koledzy. Pamiętam, kiedyś giełda odbywała się 11 listopada. Kilka osób nerwowo waliło w swoje komputery próbując uruchomić twardestki...

### A mógłbyś napisać groźny wirus?

To zależy, ale ogólnie mówiąc tak, jestem w stanie. Reguła jest prosta — krótkie programy pisze się szybciej i dokładniej, a że wirusy powinny być naprawdę małych rozmiarów, można tam upakować bardzo dużo pomysłów, zarówno niegroźnych jak i pustoszących otoczenie.

### Odwróćmy nieco temat. Czy jesteś w stanie napisać zabezpieczenie nie do złamania?

Obecnie właśnie piszę zabezpieczenie do programu obsługi firmy, magazynu, itd., swoją drogą jednego z najlepszych, które istnieją na rynku. Po części



sztuje kilka tysięcy dolarów, a i takie bywają, złamanie go się opłaca. Jeżeli się jednak nie opłaca, wtedy zwykle bierze się 10 procent ceny.

### Ile trafia ci się takich zamówień?

To zależy, gdyż zwykle przychodzą one falami. Czasami jest więcej niż mogę...

### A czy odnosisz wrażenie,

że w miarę jak programy legalne stają się bardziej dostępne, jest mniej zamówień na łamanie softu?

### A czy wszystko co łamiesz idzie automatycznie na giełdę?

Czasami jest tak, że klient mówi "To wyszło ode mnie, nie chcę tego puścić dalej" i wtedy program oczywiście nie dostaje

TSR jest jedyną metodą łamania.

**Zapytaliśmy o to, gdyż to ty łamałeś Lemmingi, a tam właśnie przed programem odpalany jest rezydent.**

Tak, to były zimowe Lemmingi; tam też napisaliśmy z kumplem takie fajne intro na początek. Pamiętam je, gdyż właśnie w tym okresie rozbiłem swój samochód. Wracalem do domu o drugiej w nocy, padał śnieg i nie wyhamowałem... Właśnie dlatego Lemmingi kojarzą mi się zawsze z trzeszczeniem blachy.

### Czy samochód masz z łamania?

Nie, samochód kupiłem jak jeszcze nie było pieniędzy z łamania, gdy robiłem to dla przyjemności. Złamanie gry i wpisanie się do niej, a potem puszczenie takiej wersji na Grzybowską było dla mnie w pewnym sensie nobilitacją. Były takie momenty, że 75 procent gier na giełdzie pochodziło ode mnie. Wtedy ludzie przywozili z zachodu oryginały, przychodzili do mnie, abym je złamał, a potem sprzedawali je na giełdzie. Jeżeli ktoś był obrotowy, to wymieniał taką gierkę na inne programy u każdego handlarza, i zwykle z Grzybowskiej wychodził z kilkoma pudełkami programów... Teraz jest inaczej, prawie wszystko przychodzi modelem — przez telefon.

### Czy kiedyś ty sam handlowałeś na giełdzie?

Tak, najpierw to było w Stodole, z jakimś Juniorem, a potem przenieśliśmy się na Grzybowską. Nie na długo, ale było naprawdę fajnie. W tym okresie poznałem wszystkich ważniejszych ludzi na giełdzie — Vipsów itp. Ale przestałem chodzić na giełdę od momentu gdy wysadziłem jeden komputer. Przypadkowo wykatapultowałem go... Było bardzo wesoło, szczególnie podobał mi się lot klawiatury.



uniemożliwia ono uruchomienie programu na innym komputerze, niż ten, na którym został program zainstalowany. Korzystam m. in. z sum kontrolnych BIOS-u. Program na początku podaje pewne liczby, które należy przekazać autorowi. W zamian za nie kupujący otrzymuje pięć liczb kodu, za które oczywiście trzba zapłacić. Ważniejsze jest jednak zakodowanie programu tak, aby adres firmy, który jest wypisywany na fakturze, zawsze był ten sam. To jest najprostsze rozwiązanie, gdyż nikt nie ukradnie programu, w którym nie będzie mógł tego zmienić.

### **Czy myślisz, że ktoś to kiedyś jednak złamie?**

W Polsce? Raczej nikt. A nikomu z zagranicy nie będzie się ani chciało, ani opłacało łamać tego programu. Oczywiście zawsze jest możliwość złamania programu, ale będzie to na prawdę bardzo trudne.

### **Dlaczego jesteś pewien, że w Polsce nikt tego nie złamie?**

Po prostu, gdy ktoś będzie potrzebował tego programu,

rzeczy: pojawił się nowy, lepszy od mojego, Quaid, a po drugie skasowałem swój kod źródłowy, a od nowa pisać go mi się nie chciało. Pod Windows najlepszy jest Turbo Debugger. Tam też zabezpieczenia są dużo prostsze. Z tego co wiem, jestem chyba jedynym, który łamie programy pod Windows w Polsce; w każdym bądź razie nie słyszałem jeszcze o nikim, kto to robi poza mną..

### **Dlaczego akurat te narzędzia? Czy próbowałeś innych?**

Oczywiście, próbowałem np. Softlce, bardzo chwalonego. Jest to może dobre narzędzie, ale za bardzo ingeruje w system, wprowadza komputer w tryb wirtualny emulując 8086, a niektóre programy nie lubią, jak się je odpala w tym trybie. Niekiedy używam też... Covoxa. Jest on niezastąpiony przy łamaniu programów z donglami instalowanymi na LPT. Pozwala na bardzo łatwe, "na słuch" wywołanie procedury, która odwołuje się do klucza.

### **Jaki masz sprzęt w domu?**



zgłosi się do mnie... Poza tym cena programu będzie na tyle niska, że nikt normalny nie zapłaci conajmniej drugie tyle za tak trudne zabezpieczenie.

### **Jakich narzędzi używasz do łamania?**

Dla DOS najlepszy jest Quaid Analyzer. Wcześniej używałem też swojego analizera, ale w międzyczasie zdarzyły się dwie

486DX-50 z Genoą 7900, koprocesorem Weiteka, 200 MB dysku.

### **200 MB to nie za dużo...**

Do przechowywania danych używam streamera 250 MB. Jest to najwygodniejsze rozwiązanie, szczególnie zważając na to, że większość giełdowców ma takie streamery, oraz dużo oprogramowania obecnie przycho-

dzi na tasiemkach. Wtedy z Grzybowskiej przynosi się do domu jedną taką kasetkę z całym softem, jaki pojawił się przez tydzień... Taka ciekawostka: niektórzy handlarze nawet zsięciowali się, na NetWare Lite.

### **Przejdźmy teraz do części bardziej oficjalnej. Jak sądzisz, co się stanie, gdy wejdzie w życie Ustawa?**

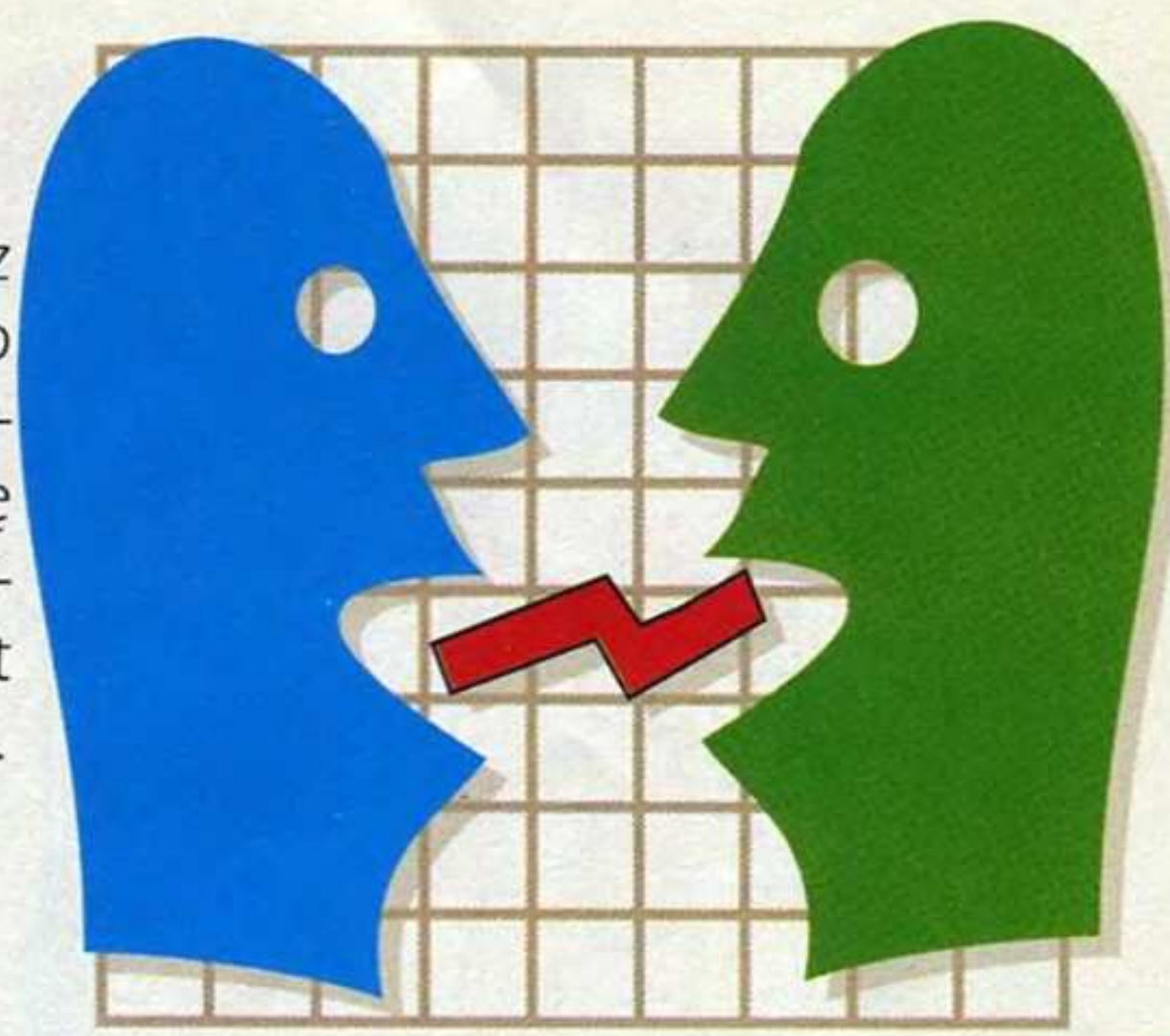
Giełda będzie istniała dalej, ze względu na to, że tam się handluje nie tylko programami ale też sprzętem. Tak samo będą ludzie sprzedawać programy nielegalnie, jak sprzedawali. W Polsce nie produkuje się na tyle dużo softu, żeby zaspokoilo to chłonny rynek. Prawdopodobnie Ustawa wymusi na piratach zlecenie pisania oprogramowania, które będzie kodowało ich dyski. Już kilka razy były podejmowane takie próby, przychodzono do mnie w tej sprawie. Nawet jeżeli pirat będzie miał nalot policyjny, co jest mało prawdopodobne, nikt nie będzie mu w stanie nic udowodnić. Odkodowanie takiego czegoś jest prawie niemożliwe; trzeba mieć dużego farta albo znać hasło... Jedno jest pewne, znikną plotki obniżający sztucznie ceny. Mówię o szczeniakach, którzy kupują kilka gier od grubych ryb, a potem sprzedają soft za pół ceny.

### **Czy zgodziłbyś się z takim poglądem, że wprowadzenie Ustawy w życie zwielokrotni obroty handlarzy giełdowych.**

Myślę, że będą takie same. Ani się nie zmniejszą ani nie zwiększą.

### **Wiele osób mówiło mi, że czekają na Ustawę, gdyż w momencie, gdy wejdzie ona w życie, podniosą odpowiednio ceny.**

Konkurencja zostanie dalej. Wystarczy, że jedna osoba, oczywiście z tych największych, nie podniesie cen, wtedy wszyscy zostaną na tym co było. Inaczej może być na rynku legalnego oprogramowania. Dealerzy mogą poczuć się pewniej i podniosą ceny, naganiając tym samym coraz więcej osób na giełdę. Ponadto, rozwinie się sieć BBS-ów, gdzie będzie można pobierać programy praktycznie za darmo.



### **A czy nie myślisz, że po Ustawie wszystko zejdzie do podziemia, ludzie zaczną umawiać się na telefon?**

Nie byłbym tego taki pewien. Wiele jest dziedzin życia, gdzie to, co jest zabronione, wcale nie schodzi do podziemia. Myślę, że z handlem nielegalnym oprogramowaniem będzie tak samo, podobnie jak na rynku kaset video. W moim bloku są trzy wypożyczalnie kaset. Jedna jest taka, która ma tylko legalne kasety. W innych również są filmy legalne, ale oprócz nich normalnie wystawiane są tytuły, które nie są zastrzeżone, nie mają swojego dystrybutora w Polsce. Żadna firma nie zaskarży takiej wypożyczalni. Podobnie będzie z programami.

### **Sądzę jednak, że po wejściu w życie Ustawy, będzie podstawa prawna do jej zamknięcia, a przynajmniej jej uszczuplenia o gości sprzedających software...**

... chyba, że zaczną oni równocześnie sprzedawać soft legalny, licencjonowany. Wtedy nikt ich nie będzie w stanie wyrzucić. Wystarczy, że sprzedawany będzie jeden oryginał, a reszta na zakodowanych dyskach. Wtedy będzie ciężko zamknąć takiego gościa.

### **I już na koniec. Czy uważasz, że łamanie programów wymaga dużej inteligencji czy wystarczy praktyka?**

Nie chwając się, mogę powiedzieć, że na pewno wymaga to umysłu analitycznego, ale w dużej mierze też praktyki. Na początku przydaje się to pierwsze, potem idzie coraz prościej.

**Rozmawiali:  
Jacek Grabowski  
i Rafał Wiosna.**



# NEWS ŚREDNIO

RE i ACROSS the RHINE. Obie gry są aktualnie w fazie testów alfa; dokładna data rynkowej premiery jeszcze nie jest znana.

## F-15 III CD

Na dysku CD ukazała się poszerzona wersja jednego z lepszych programów Microprose, symulatora lotu F-15 III. Oprócz kompletnej gry znanej już na pewno miłośnikom z wersji dyskietkowej, na CD-ROM-ie znajduje się bogato ilustrowana historia samolotu F-15, specjalnie przygotowane "intro" i dokładny, animowany podręcznik korzystania z radaru i uzbrojenia. Zalecana cena w USA — USD 79,95. Posiadacze wersji dyskietkowej mogą zakupić "upgrade" za 29,95 USD.

## PIRATES GOLD

I znów Sid Meier! Jedną z jego gier, "Pirates", doczekała się nowej wersji, która ukazała się na rynku pod nazwą "Pirates Gold". Wersja "Gold" Piratów została poprawiona przede wszystkim graficznie — obsługuje karty VGA i S-VGA (stara wersja tylko EGA), dodano też nowe efekty dźwiękowe, animacje, oraz nowe scenariusze. Cena zalecana w USA — USD 69,95, cena "upgrade'u" — USD 39,95. Recenzję znajdziecie we wnętrzu bieżącego numeru.

## MICROPROSE ZDOBYWA KONSOLE

Programiści z Microprose'u wzięli się do przepisywania i dostosowywania swoich gier do

## F-14 FLEET DEFENDER

Ukończono już prace nad wersją beta tego nowego symulatora firmy Microprose. Oficjalnie zapowiada się pojawienie gry na rynku na przełomie listopada i grudnia b. r.

## CIVILIZATION for WINDOWS

Miłośników klasycznej gry Sida Meiera na pewno ucieszy wiadomość, że już w grudniu powinna ukazać się jej nowa i poprawiona wersja, pracująca w środowisku Windows. Beta już jest w trakcie testów...

## F-117A for MAC

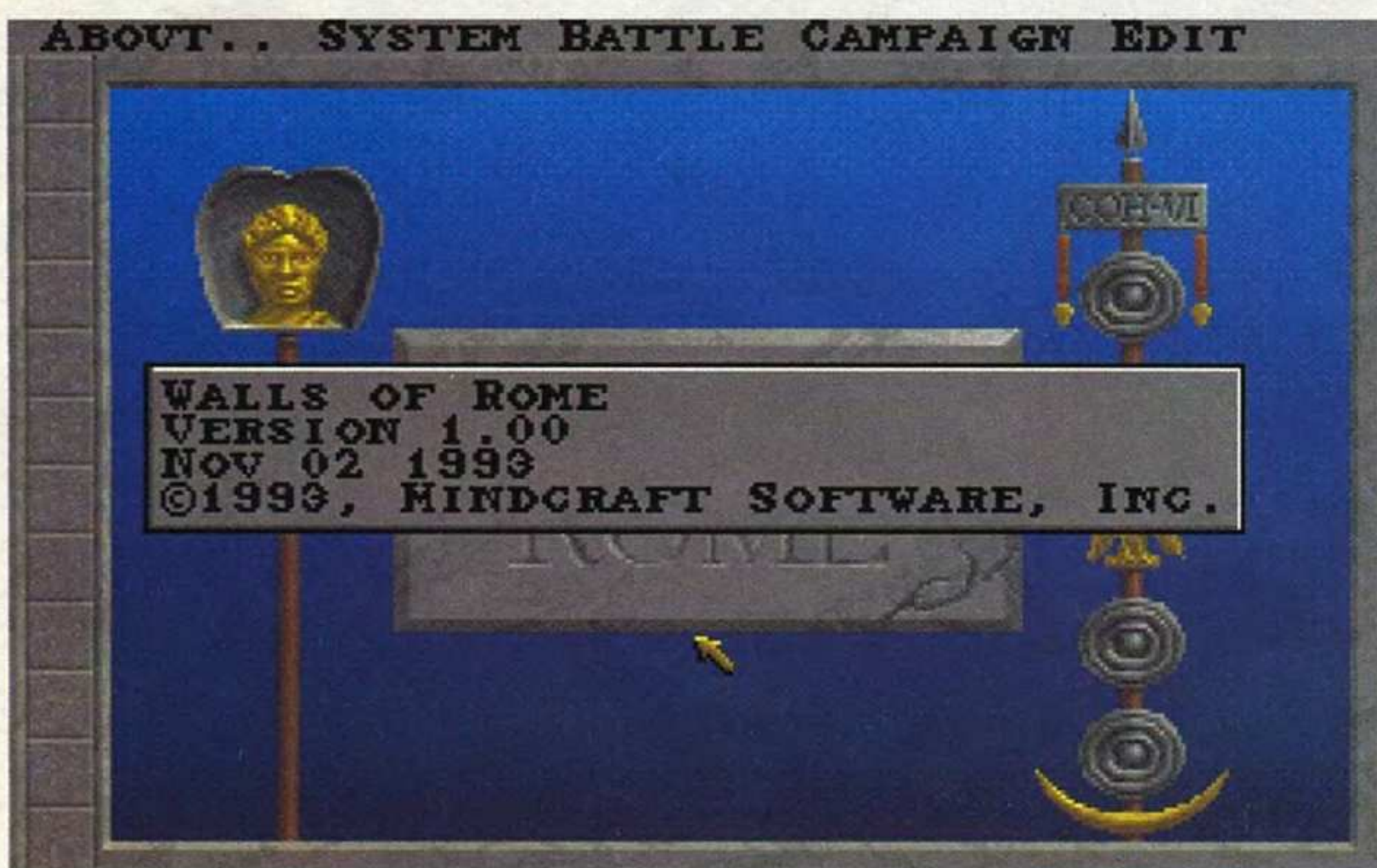
Posiadacze "makówek" mogą już ostrzyć sobie zęby na wersję doskonałego symulatora "niewidzialnego" samolotu działającą na ich komputerach. Testy beta w toku, a ostateczna wersja ukaże się prawdopodobnie w grudniu.

## Z BBS-U MICROPROSE

Na wiosnę 1994 Microprose zapowiada ukazanie się dwóch nowych tytułów: DRAGONSH-

## WALLS OF ROME

Ta doskonała gra strategiczna firmy Mindcraft ukazała się na rynku w listopadzie. Temat: Rzym starożytny, forma: płaskorzeźba

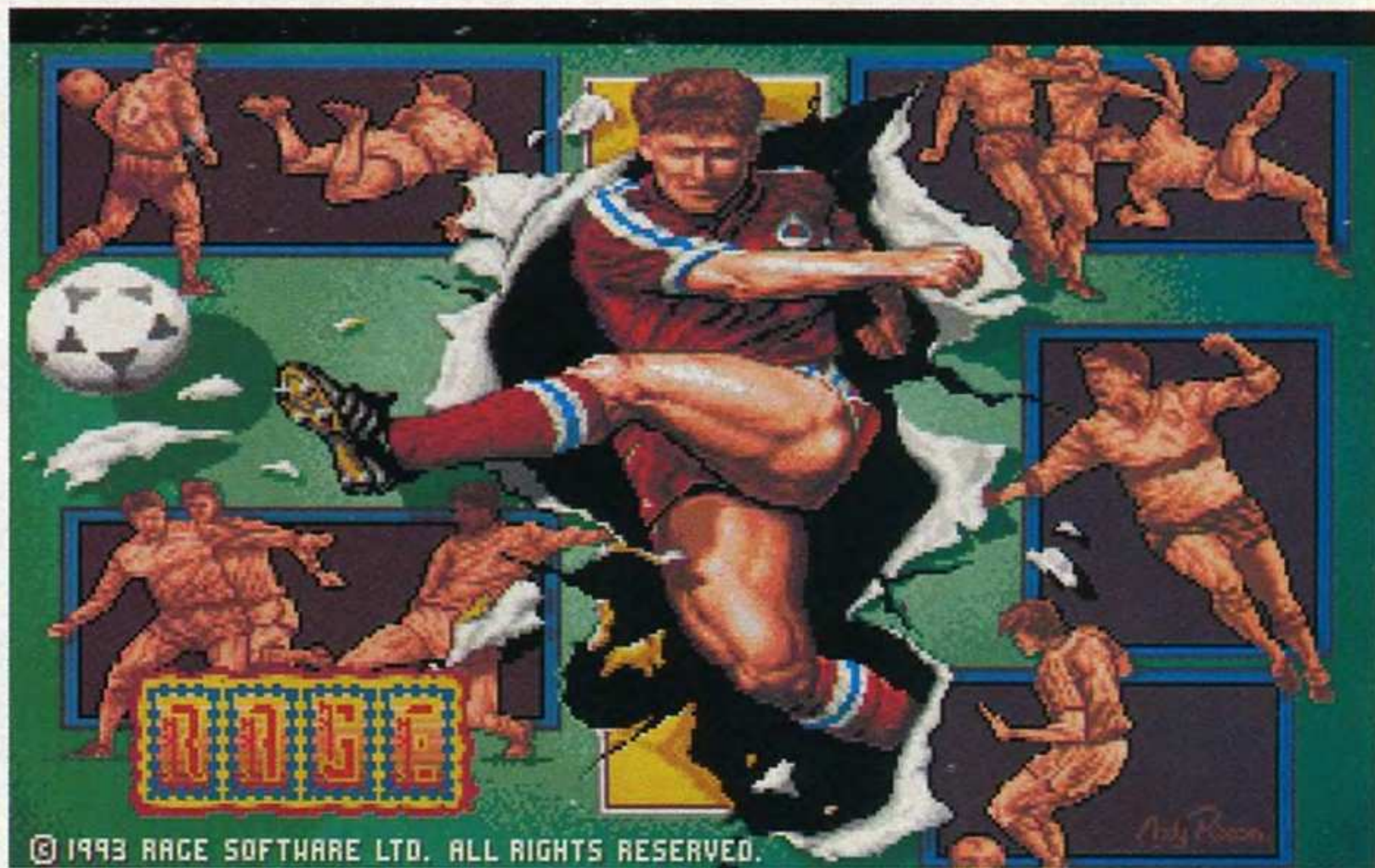


w kamieniu (ścianie?), treść: walka o przetrwanie Imperium. W sumie -radocha dla posiadaczy dużej ilości wolnego czasu i 386 z 15 MB na twardej oraz Super VGA. Niezłe "intro".

# NOWE, CAŁKIE

## STRIKER PC

W nowej symulacji futbolowej firmy Rage Software znaleźliśmy także akcent polski. Oto skład naszej reprezentacji:



- |               |                |
|---------------|----------------|
| 1. Hensic     | 9. Bydgoszcz   |
| 2. Swichunchi | 10. Franiel    |
| 3. Schech     | 11. Janecki    |
| 4. Zmuda      | 12. Ryszard    |
| 5. Rubihh     | 13. Wincenty   |
| 6. Widziew    | 14. Palasewski |
| 7. Marchecha  | 15. Łódź       |
| 8. Boniek     | 16. Duho       |

Jak nas widzą, tak nas piszą. A poza tym — wszyscy zdrowi.

potrzeb chłonnego rynku konsoli do gier video. Ukazała się już wersja F-117A dla Nintendo, wersja F-15 II dla Sega Genesis, a także Super Strike Eagle (F-15) dla Super NES. Zalecane ceny dla rynku amerykańskiego — po USD 69,95 każda.

## MICROPROSE vs. MICROSOFT

Na rynku oprogramowania dla Windows znane są już zestawy gier Microsoftu, ukazujące się pod wspólną nazwą "Microsoft Entertainment Pack". Ostatnią nowością jest jednak "MicroProse Entertainment Pack for Windows", składający się z kilku gier zręcznościowych i logicznych, oraz dodatkowego pakietu "Dr. Floyd's Desktop Toys", czyli zestawu różnych mówiących "zabawek", rozveselających życie użytkownikom Windows.

## MICROSOFT LECI DALEJ

Niedawno ukazała się na rynku nowa, znacznie poprawiona wersja programu firmy Microsoft "Flight Simulator". Nowy symulator, oznaczony kolejnym numerem 5, został zupełnie zmodyfikowany od strony graficznej; dodano także nową dokumentację i zmieniono szatę graficzną pudełka. "Flight Simulator 5" włączono w skład no-

wej serii oprogramowania Microsoftu, noszącej wspólną nazwę "Microsoft Home".

## SAMOTNOŚĆ WE DWOJE

Nowa wersja gry firmy Infogrames "Alone In The Dark" ukazała się już na rynku i nosi starą nazwę wzbogaconą o cyferkę "2". Trudno coś więcej napisać o tej grze, jak tylko to, że jest po prostu wspaniała. Na giełdzie warszawskiej kolejka po "Alone In The Dark 2" sięgała Hali Mirowskiej!

## IPS ZAPOWIADA...

W grudniu zasłużona na polskim rynku gier firma IPS planuje wydanie następujących tytułów: Electronics Arts:

Space Hulk, Syndicate, V for Victory III, Privateer, Patriot, Kasparov's Gambit, Ultima Underworld II, Harpoon II, Pacific Strike, Forgotten Castle, Sea Wolf;

MicroProse:

F-15 III, Legacy, Task Force 1942;

Sierra On-Line:

Betrayal at Krondor, Gabriel Knight;

Psygnosis:

Dracula, Innocent, Hired Guns.

Co cieszy to fakt, że pośród wymienionych tytułów większą część to nowości. Powoli więc nadrabiamy nasze opóźnienie



względem krajów zachodnich...

## KOLEKCJA KLASYKI KOMPUTEROWEJ

Pod tym hasłem kryje się seria reedycji kilku różnych gier, zapoczątkowana niedawno przez IPS. W KKK ukazują się takie programy, które już były w sprzedaży na polskim rynku, lecz zapas ich kopii wyczerpał się i zniknęły z półek sklepowych. Można wprawdzie dyskutować, czy pięknie brzmiące słowo "klasyka" pasuje do takich gier jak np. "Chuck Yeager Air Combat". "Klasyka" kojarzy się przecież z czymś — wprawdzie wciąż aktualnym — lecz bardzo starym, natomiast "Yeager" jest grą stosunkowo nowoczesną i tak po prostu do repertuaru klasycznego byśmy jej nie zaliczali, lecz tym niemniej inicjatywa IPS wydaje się godna uwagi i pochwały. Na grudzień w serii KKK IPS proponuje Powermonger, Black Crypt, Birds of Prey, Indy 500 i Dungeon Master.

## ZRĘCZNY MICROSOFT

Jedną z nowości Microsoftu jest zestaw gier zręcznościowych do Windows, pod nazwą Microsoft Arcade. Pakiet Arcade składa się z kilku gier znanych przede wszystkim z "automatów", a celem programistów Microsoftu było dochować absolutnej wierności oryginałowi. Dlatego też programy z zestawu trochę śmieszają, a trochę

wzruszają naiwną grafiką — rodem z prymitywnych maszynek do grania. Okazuje się jednak, że w Windows wszystko jest możliwe i to, co bezbłędnie działało na stosunkowo słabych komputerach "automatów", w wersji okienkowej wymaga 386 i 4 MB RAM, przy zalecanych 8. Panta rhei...

## MOZART I STRAWIŃSKI W OKNACH

Ostatnimi czasy firmę Microsoft zainteresowała jak gdyby historia muzyki. W serii multimedialnych programów rozprowadzanych na płytach kompaktowych ukazały się bowiem dwa wspaniałe dzieła muzyczne: "Święto Wiosny" Strawińskiego i "Kwartet Dysonansowy" Mozarta, opatrzone odpowiednim komentarzem w postaci graficzno-dźwiękowej bazy danych. Ciekawostką jest tutaj fakt, że program — dzięki dokładnemu zindeksowaniu nagrań obu utworów — odtwarza sekwencja po sekwencji nagrania z kompaktu, dodając do nich widoczny na ekranie komentarz, pozwalający poznać dzieła obu mistrzów od środka. Płyty można też odtwarzać w zwykłym "playerze" CD audio.

## ID-ZIEMY DO DOOMU

Firma Id Software, znana fanom głównie dzięki przebojowej grze "Wolfenstein 3D" pro-

ponuje teraz nową grę "Doom", podobną do "Wolfensteina", lecz której akcja rozgrywa się w scenerii science-fiction. "Doom" jest w stosunku do "Wolfensteina" bardziej skomplikowany graficznie, wobec czego wymaga min. maszyny z procesorem 386.

## 3 D... NARAZ?

Na jednym z targów komputerowych, odbywających się regularnie w Norymberdze, wielką sensację wzbudził pokaz gry "Chuck Yeager Air Combat", dostosowanej do współpracy z kartą dźwiękową Gravis Ultra Sound. Karta ta, dzięki odmiennej konstrukcji, jest w stanie generować dźwięk dużo wyższej jakości niż popularny Sound Blaster, lecz wymaga to specjalnego sterownika programowego. Taki sterownik zapre-

zentowała właśnie jako jedna z pierwszych firma Electronics Arts we wspomnianej grze. Główną zaletą Ultra Sound w tym wypadku jest zdolność do generowania efektów stwarzających wrażenie trójwymiarowości (3 D spatial effect).

Nowości wybrał, uwagami opatrzył etc., etc.

**In Nowator**

## TAJEMNICA STATUETKI

Pierwsza polska gra przygodowa, wzorowana nieco na sierrowskich "Questach", jest już od jesieni w sprzedaży. Kryminalna zagadka, podrywanie pięknych dziewczyn i dużo emocji — to w skrócie zawartość ok. 3 MB programów i danych, które znajdziemy na



twardym dysku po zainstalowaniu gry. Grafika 320x200 VGA, sterowanie myszą i "ikonkowy" interfejs użytkownika dopełniają obrazu tego — naszym zdaniem — bardzo udanego programu. Generalny dystrybutor — JTT.

# GAMBLER

Redakcja poszukuje  
współpracowników  
i autorów.

- Recenzje
- Opisy
- Nowości

Propozycje, wraz z krótkimi  
próbkami stylu, prosimy  
kierować na adres redakcji

00-739 Warszawa  
ul. Stępińska 22/30



# NEWS

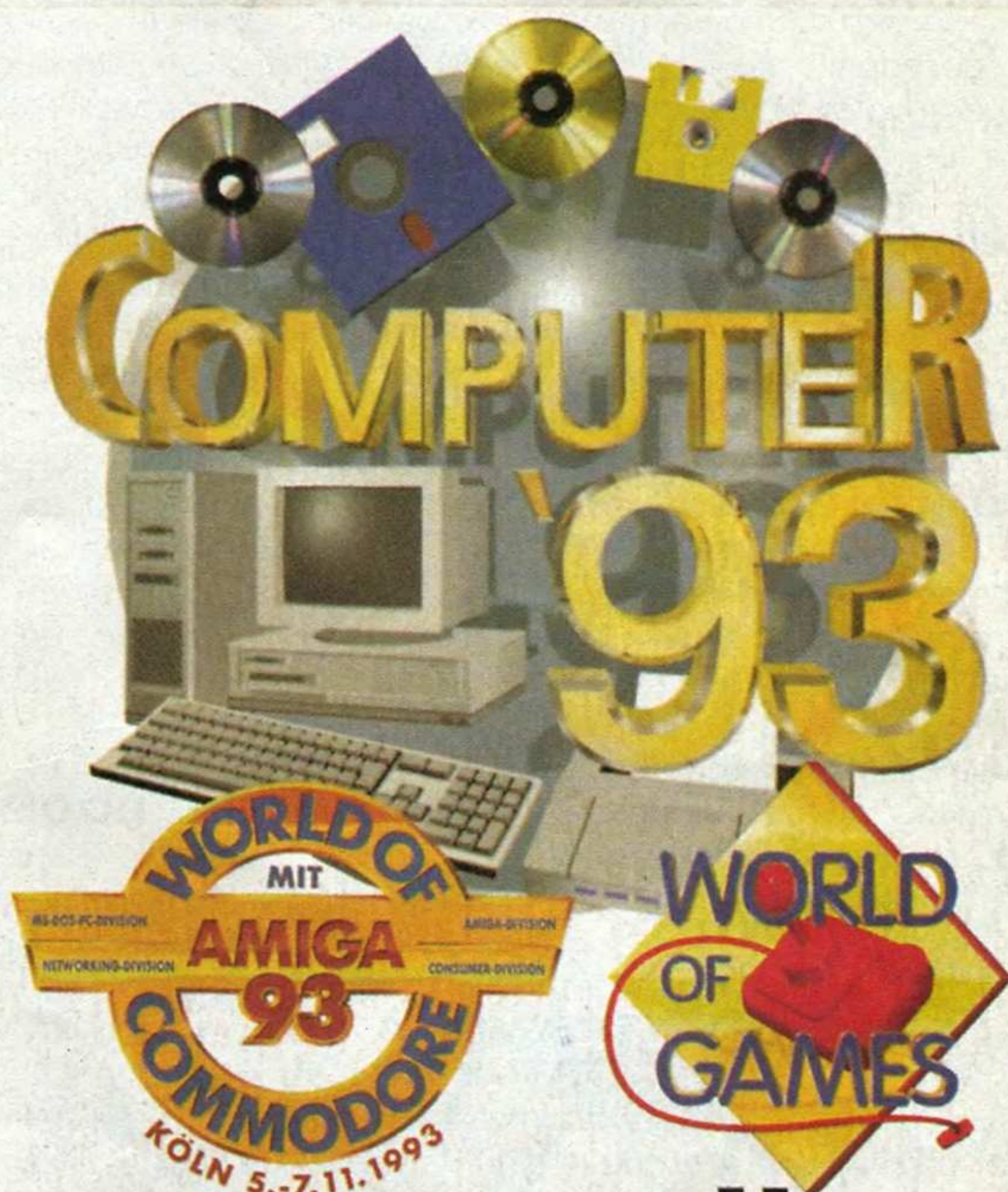
się świat niebieski (kompatybilny), gdyż reszta, czyli ok. 90% wystawców, to zdecydowani fani C z kaczuszką.

Najbardziej promowaną rzeczą na stoisku Commodore była Amiga CD32 (niektórzy piszą CD^32). Ustawione zostało ponad dwadzieścia stanowisk, gdzie młodzi entuzjaści komputeryzacji mogli katować jedną z kilku gier, które **Commodore** dołącza do tej maszynki. Swoją drogą zastanawiające jest to, ile czasu można spędzić grając w jedno i to samo... Dla wapniaków co godzinę na wielkim ekranie złożonym z 16 monitorów, organizowano różnorakie pokazy. Promowano m. in. program Scala MM300, mający silnego konkurenta — pakiet MediaPoint, oraz **Amigę CD32**, z której Commodore MUSI być dumny, gdyż jeżeli sprzedaż nie pójdzie tak, jak zaplanowano, cała nasz niebiesko-czerwony brat będzie musiał przejść na Kuroniówkę. Między pokazami czterech szczęśliwców, którzy mieli farta dopchać się tam, gdzie trzeba, mogło rozgrywać niekończące się batalię na jednej z plansz gry Pinball Fantasies. Każdy zawodnik miał przydzieloną swoją część wspomnianego wielkiego ekranu, co zdecydowanie podnosiło uroki gierowania... Od strony oprogramowania, CD32 nie wygląda jeszcze tak atrakcyjnie, doliczyliśmy się zaledwie ośmiu tytułów płyt CD-ROM z grami, oferowanych w chwili obecnej. Mimo chwilowego zastoju, wszyscy z lewa i prawa zapowiadają coraz to nowe gierki na ten komputer (?), które mają być wypuszczone przed Świętami Bożego Narodzenia. Dla przykładu firma Team 17 przeszła prawie wyłącznie na produkcję oprogramowania dla CD32 i pośrednio dla A1200/4000.

Ogólnie mówiąc frekwencja była wysoka, szczególnie w dniu drugim czyli w sobotę. Tego dnia, w pewnym momencie, zamknięto kasy z powodu przepełnienia (Carry).

Jak mogliśmy się spodziewać, z małymi wyjątkami, nie było reprezentacji firm produkujących gry komputerowe, natomiast wbrew pozorom gier było pod dostatkiem i ciut ciut — ale u delerów prezentujących i sprzedających tony (dosłownie) oprogramowania, którzy wystawiali pełny wachlarz najnowszych tytułów różnych producentów. Wspomnianymi wyjątkami były firmy **Microprose** i **Starbyte**. Ta pierwsza wystawiała szeroką ofertę oprogramowania, t-shirtów i gadżetów. Zapewne z powodu bliskości ekspozycji **IBM** jedyną grą, która mogła zainteresować użytkowników Amigę była nowość — F117A. Natomiast pecetowcy mogli kupić (albo wygrać w jednym z konkursów) np. Pirates Gold i inne gry tej firmy. Stoisko **Starbyte** było natomiast tak skonstruowane, że wciśnięcie się tam graniczyło z cudem, nie mówiąc o przetrwaniu wewnątrz. Od trzynastej (sic!) cztery razy, co godzinę, ze specjalnego podestu organizowano publiczne rozrzucanie dyskietek, gier, balników i innych gadżetów. My jednak nic nie złapaliśmy. I na tym właściwie kończy

# TARGI CO



# MESSE KÖLN





# MPUTER '93

# NEWS

**W DNIACH 5 DO 7 LISTOPADA W KOLONII (NIEMCY) ODBYŁY SIĘ TARGI COMPUTER'93. ZOSTAŁY ONE ZORGANIZOWANE PRZEZ FIRMĘ COMMODORE, TAK WIĘC GŁÓWNI WYSTAWIANO SPRZĘT KOMPUTEROWY I OPROGRAMOWANIE DLA AMIGI, ALE TEŻ NIE TYLKO, DLA PRZYKŁADU OBECNY BYŁ KONCERN IBM, PREZENTUJĄCY SWÓJ NAJNOWSZY PRODUKT — OS/2 2.1 ORAZ NOWĄ MASKOTKĘ — RÓŻOWĄ PANTERĘ.**

W ofercie sprzedawców niezależnych można było znaleźć wiele gier, zarówno dla Amigi jak i dla pecetów. Hitem była gra **Frontier — Elite II**, którą obowiązkowo wynosił co dziesiąty uczestnik imprezy. Z tego co wystawiano, można wysnuć wniosek, że przyszłością gier są małe, opalizujące krążki — płytki kompaktowe. Głównym tego powodem jest nieopłacalność skopiowania takiej gry nagranej na **CD-ROM**. Przy okazji ceny gier "na kompakcie" niewiele przewyższają ceny gier tradycyjnych — przykładem mogła być gra Dune, której cena wynosiła 60 DM, czyli dokładnie tyle samo ile cena wspomnianego Frontiera, oczywiście na dyskietce. Oferowano też dużą liczbę kompaktów z

oprogramowaniem shareware, ale też np. kompakty z animacjami lub skanującymi rozneglizowanymi niewiastami. Niewiadomo czemu "poszły" one już pierwszego dnia. Ogólnie mówiąc "bez cederoma



jak bez protezy" i na następnych targach posiadanie takowego urządzenia będzie sprawdzane już przy wejściu. Przy okazji ceny odtwarzaczy spadły na zbity laser, i kształtują się na poziomie 150 DM dla Amigi (A570 do Amigi 500 — szły jak woda, lepiej niż piwo w targowej kafeterii) oraz 250 DM (pakiet CD-ROM Upgrade dla peceta).

Odmieniec — **Sega** — też miał swoje stoisko, jednakże pierwszego dnia było ono prawie puste, dopiero w dniu drugim i trzecim zapełniło się. Sega przeżywa głęboką depresję od czasu wypuszczenia Amigi CD32, która nie dość, że jest tańsza (cena 550 DM) od systemu Sega MegaDrive z kompaktem, to także ma podporę w postaci tysięcy programów na dyskietkach.

Nałogowi gracze mogli odpocząć w sali projekcyjnej zorganizowanej na jednym ze stoisk. Przy okazji można było ogłuchnąć, gdyż organizatorzy zdecydowali się dawać sygnały dźwiękowe o takiej głośności, żeby na stoisko można było trafić z zawiązanymi oczami nawet z drugiego końca sali.

Podsumowując, targi **COMPUTER'93** były udane, z punktu widzenia konsumenta. Ceny spadły na tyle, że sprzęt coraz bardziej staje się "dla mas", a nasi celnicy są tak mili, że nawet nie sprawdzają na granicy. Z niecierpliwością czekamy na rok następny...

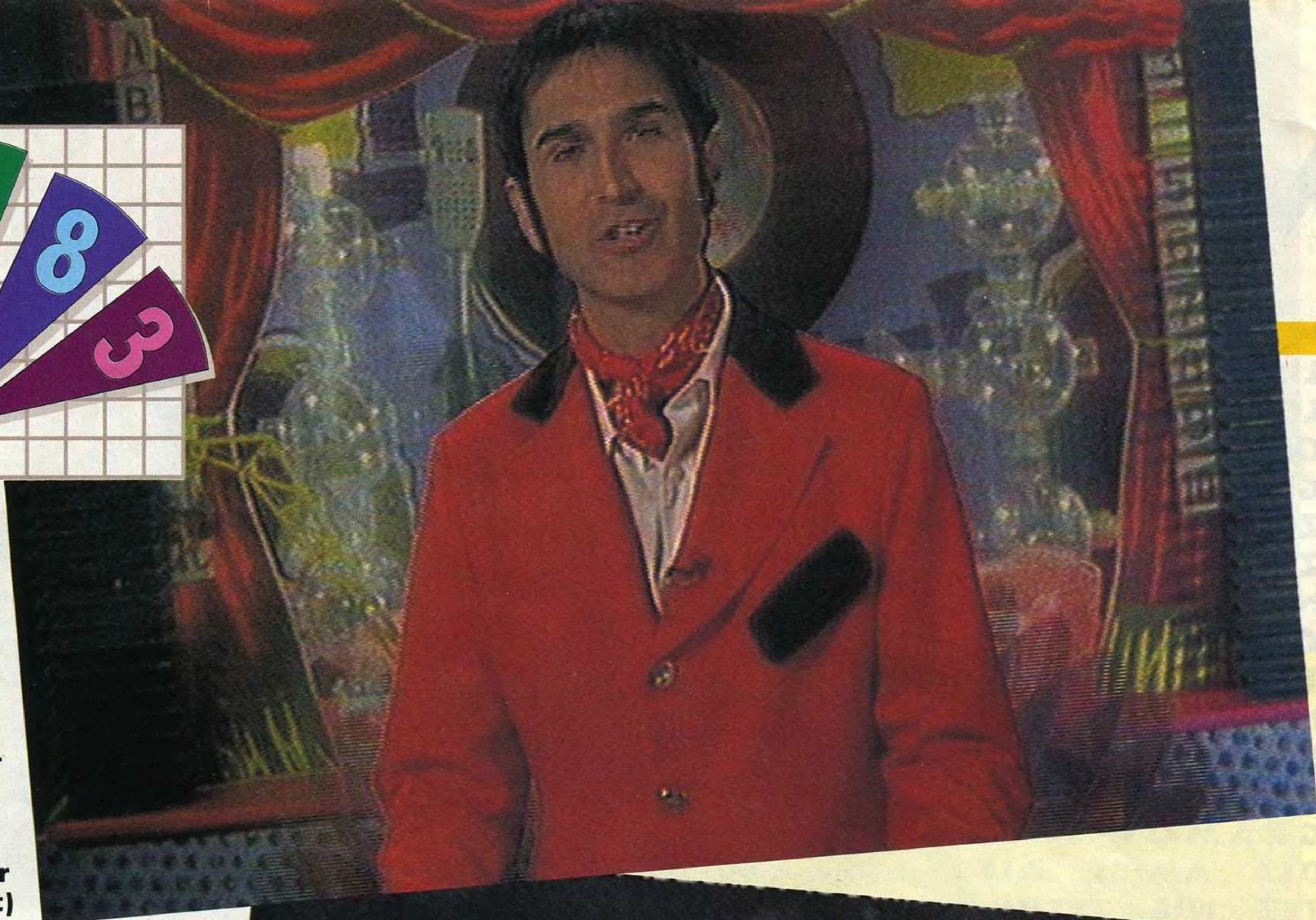
(jrme)



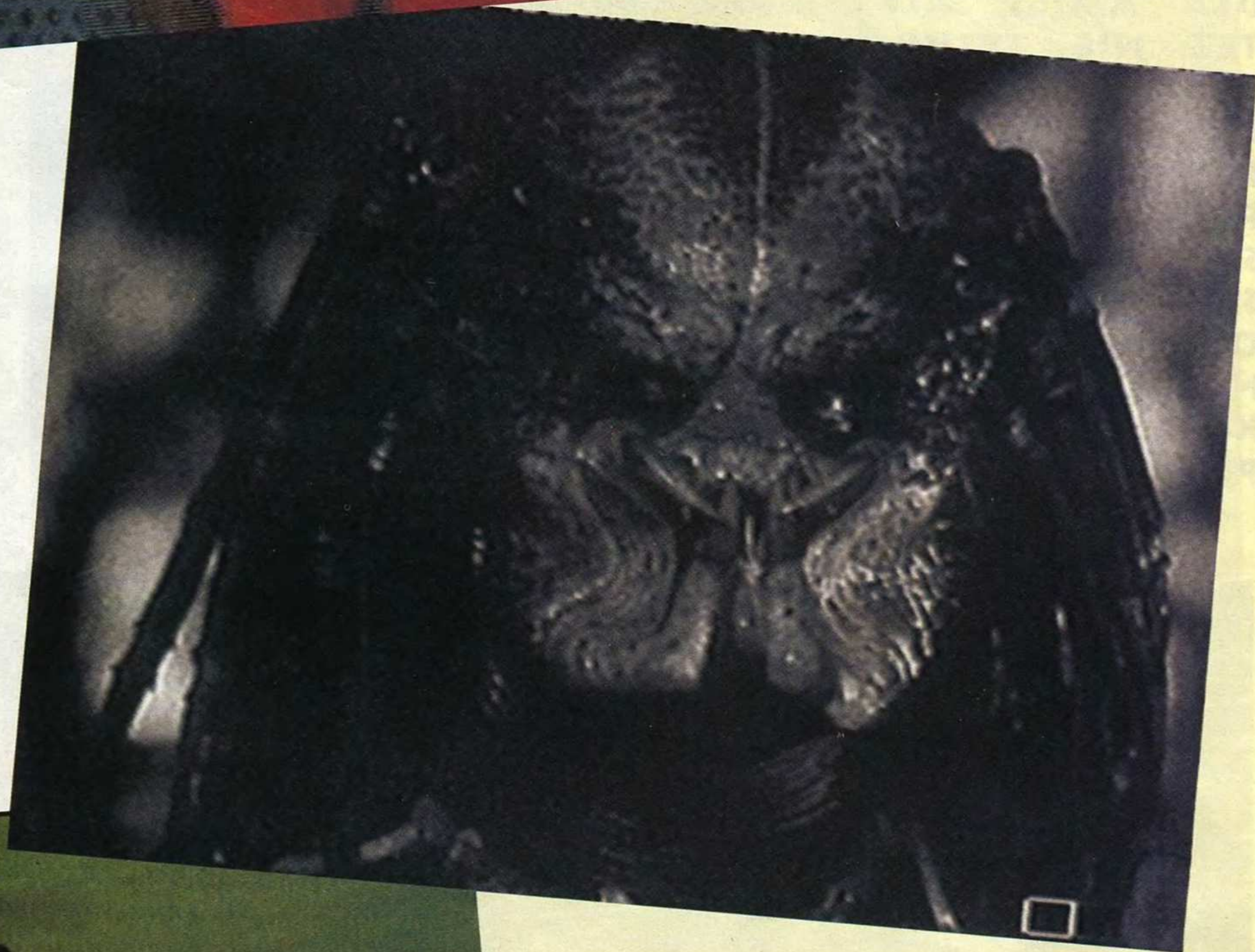




1. Jak nazywa się i w jakiej stacji telewizyjnej występuje facet z ekranu nr 1? (2 pkt)



2. Z jakiego filmu pochodzi stworek z tą sympatyczną mordką (ekran nr 2) i kto grał w nim główną rolę ludzką? (2 pkt)



7. Jak nazywa się człowiek przedstawiony na ekranie nr 7 i jaką funkcję pełni w swoim kraju? (2 pkt)

3. Podaj nazwę drużyny piłkarskiej, której zawodnik przedstawiony jest na ekranie nr 3 (w czerwonej koszulce). (1 pkt)



GAMBLER 0/93





# TELE- ZGA- DU- LA



4. W jakim języku rozmawiają ze sobą postacie z ekranu nr 4? (1 pkt)

5. Z teledysku jakiego zespołu pochodzi scenka na ekranie nr 5 i jaki tytuł nosi utwór ilustrowany tym teledyskiem? (2 pkt)

6. Jak nazywają się (imię i nazwisko każdej z nich) postacie przedstawione na ekranie nr 6? (1 pkt)

Proponujemy Wam konkurs jakiego jeszcze nie było. Co miesiąc prezentować będziemy siedem pytań, każde okraszone złapanym "ekranem". Ekrany będą łapane z telewizji satelitarnej, choć pytania będziemy starali się tak dobierać, by mogli odgadnąć je także ci z Was, którzy dostępu do "satelity" czy "kablówki" nie posiadają. Każde będzie miało określoną wartość punktową. Wśród prawidłowych odpowiedzi co miesiąc rozlosujemy nagrody w postaci licencjonowanych gier. Natomiast punkty zbierane przez cały rok w tym konkursie posłużą do utworzenia rankingu mistrzowskiego (cenne nagrody — sprzęt komputerowy). (W przypadku równej liczby punktów dwóch lub więcej uczestników o kolejności zadecyduje dogrywka "na żywo".)



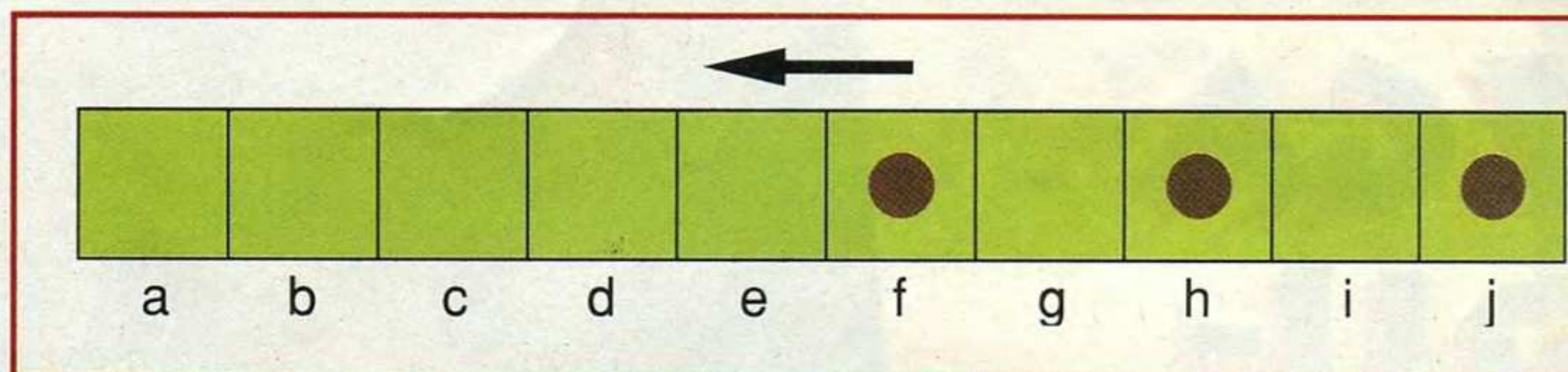
Odpowiedzi prosimy przysyłać na adres redakcji z dopiskiem "Tele-zgadula" z dołączonym kuponem, do dnia 31 grudnia 1993 r. (decyduje data stempla pocztowego). Odpowiedzi bez dołączonego kuponu nie będą wliczane do rankingu mistrzowskiego.

GAMBLER

GAMBLER 0/93  
KUPON







# ZRÓB TO SAM...

**PROPONUJEMY WAM ZADANIE NIECO AMBITNIEJSZE NIŻ PRZEJŚCIE KILKU ETAPÓW STRZELANKI CZY NAWET UKOŃCZENIE SKOMPLIKOWANEJ GRY STRATEGICZNEJ. TYM ZADANIEM BĘDZIE NAPISANIE PROGRAMU KOMPUTEROWEGO ZDOŁNEGO DO ROZEGRANIA I, O ILE TO BĘDZIE MOŻLIWE, WYGRANIA PARTII GRY LOGICZNEJ O NASTĘPUJĄCYCH ZASADACH.**

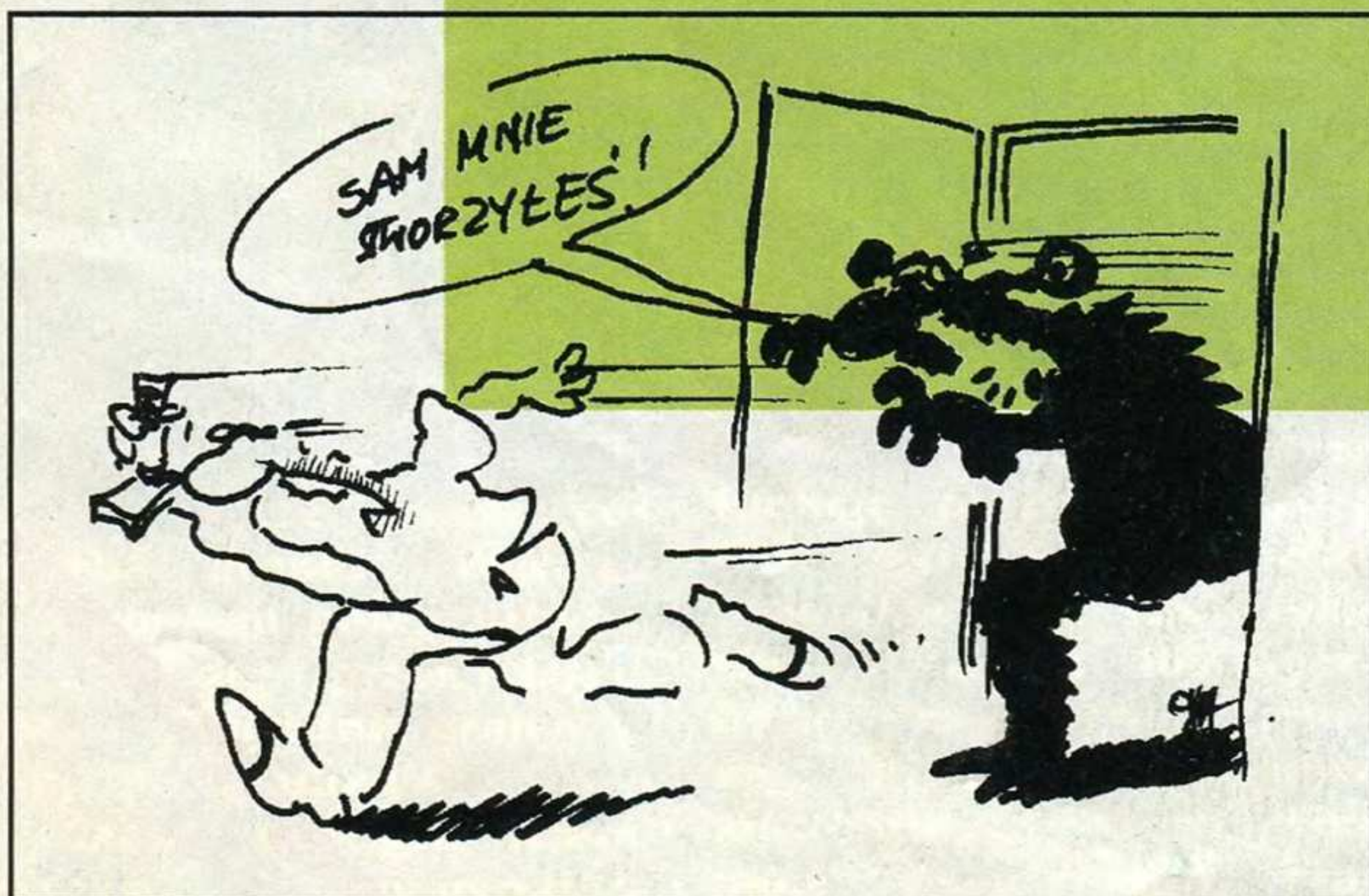
Gra odbywa się na 10-polewej planszy przedstawionej na rysunku, na której znajdują się trzy pionki. Przeznaczona jest dla dwóch graczy, którzy na zmianę wykonują posunięcia. W jednym posunięciu gracz może przenieść dowolnie wybrany pion na wybrane przez siebie pole, ale tylko w kierunku wskazanym strzałką czyli na lewo od pola wyjściowego. Można zajmować pola, na których już znajduje się jeden lub dwa pozostałe pionki. Po osiągnięciu pola oznaczonego literą "a" pionki dalej nie przemieszczają się. Wygrywa ten, kto jako ostatni zajmie pole "a".

Program powinien zostać napisany w Turbo Pascalu lub C (C++) na komputer IBM PC,

Amiga lub Atari ST. Należy dostarczyć zarówno kod źródłowy programu jak i sam program w postaci wykonywalnej. Nie stawiamy żadnych specjalnych

1994 (decyduje data stempla pocztowego). W lutym rozegramy w redakcji turniej i ocenimy programy; zaś w numerze marcowym (a najpóźniej kwietniowym) należy się spodziewać rozstrzygnięcia konkursu. Najlepsze programy (poza chwałą i nagrodami dla autorów) będą rozprowadzane przez nasze wydawnictwo jako shareware.

**Andrzej Majkowski**



wymagań odnośnie grafiki czy interfejsu użytkownika, jednak przy ocenie, przy takiej samej skuteczności dwóch programów (w redakcji zostanie rozegrany turniej), będą decydować oprócz oceny algorytmu także walory estetyczne i funkcjonalne.

Dla osobników (wiek nieograniczony, płeć dowolna), których twórczość zostanie oceniona najwyżej przez nasze redakcyjne gremium, przewidziane są rzecz jasna nagrody.

Programy należy nadsyłać na adres redakcji do 15 stycznia





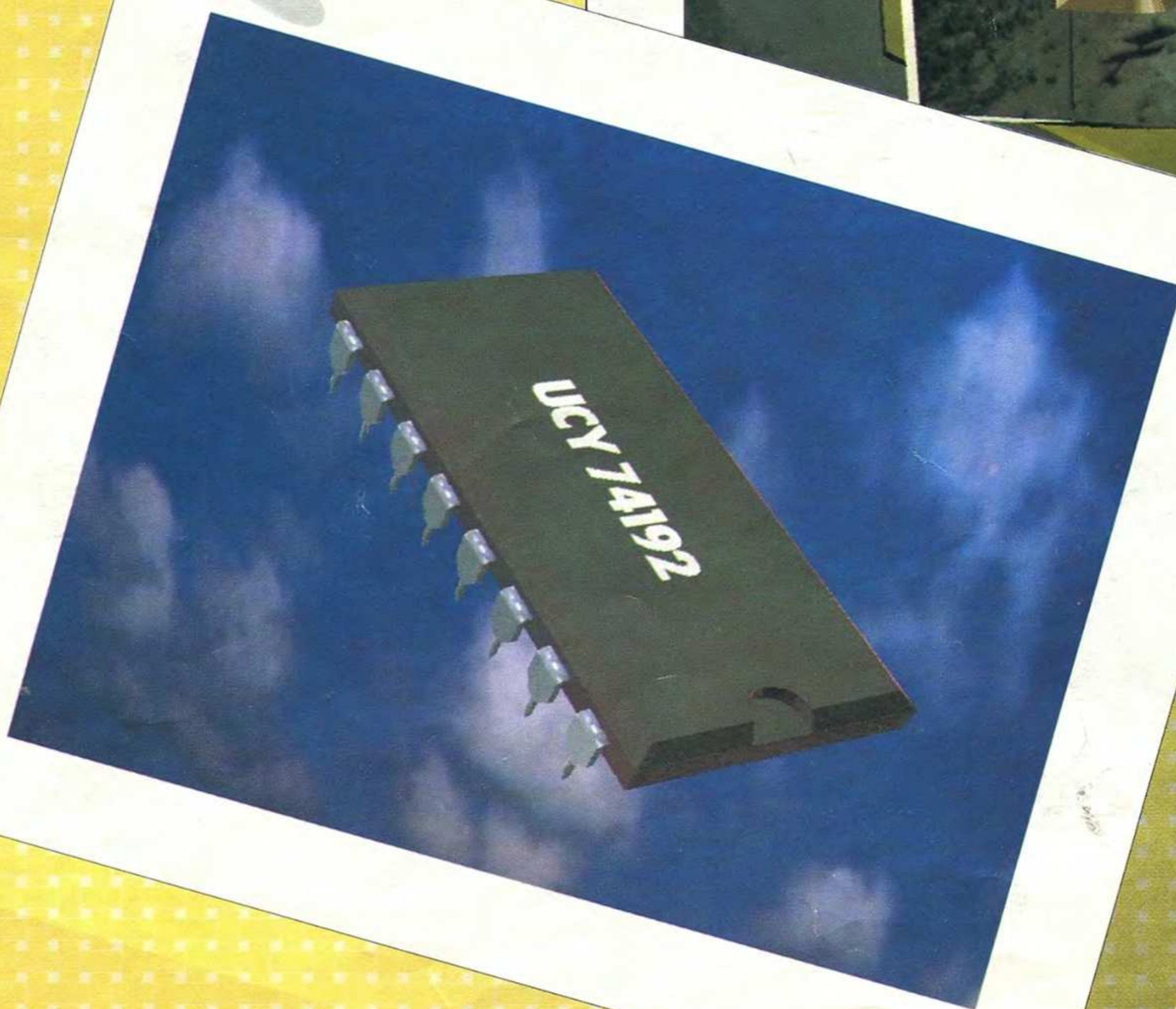
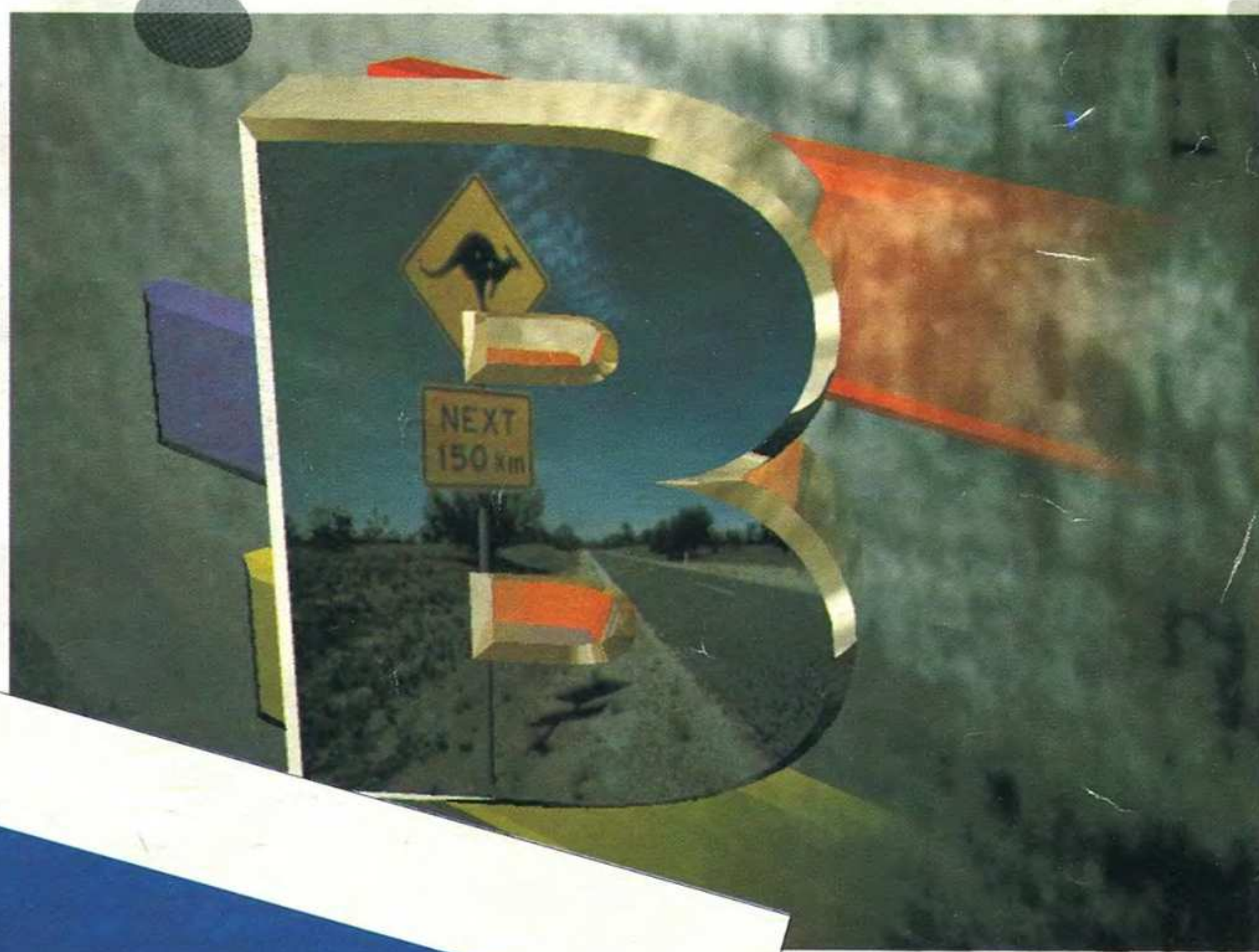


Prezentujemy pierwszą edycję Galerii w naszym piśmie. Prezentować będziemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdują swoje miejsce w Galerii. Podstawowym warunkiem przyjęcia prac do publikacji jest zaakceptowanie następujących zasad:

1. Artysta wysyłając prace, załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich.
2. Autor zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
3. Do nadesłanych prac dołączona zostanie krótka notka informacyjna o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp.
4. Wyboru prac dokonuje kolegium redakcyjne na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów.

Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody-niespodzianki.

# GAle Yia



Na otwarcie naszej Galerii prezentujemy prace Wojtka Białkowskiego, ucznia szkoły średniej w Bydgoszczy. Wolny od nauki czas poświęca prawie w całości swojej "przyjaciółce" - komputerowi Amiga 3000. Pasjonuje się problemami technik multimedialnych, tworzy udane komputerowe animacje, niektóre z nich możemy czasami ujrzeć na "szklanym" ekranie. Prawdziwy komputerowy maniak.



# NIEMOŻLIWE JEST MOŻLIWE

